

GAME SOFTWARE

# 电子游戏软件

VOL. 232  
定价 9.80 元

## 上海 GAME 黄页

足量报道!

战争机器2

年度最酷游戏新情报  
让你爽爆

卷首特辑

小编暗访上海游戏市场

带你玩转沪主流游戏厅及游戏店!  
特别回顾游戏市场发展历史!

DVD

4.7G大光盘  
80分钟视频满载

健体强身边玩边练

真·风神制作

## 游戏中的中国功夫

▶ 长卷回望那些你熟悉或不熟悉的已经不存在的开发者

## 消失在废墟中的游戏公司

### 绝密公开掩藏在游戏历史中的真相

## 死神炙热之魂、纳尼亚传奇2

N64时代经典新作登陆X360「斑卓熊大冒险3 螺母与螺栓」

稻叶敦志的暴虐黑白世界「疯狂世界」


UBI经典系列正式登陆次世代「波斯王子·奇迹」

ISSN 1006-5032

14



0 771006 503000



一个人口近2000万的国际化大都市，  
融合了54个民族的大家园，  
拥有1200余年的悠久建城历史。

这就是上海，中国的经济中心城市。  
游戏业在这里发展了30年，  
玩家数量在全国首屈一指，  
翻开这一页，游戏的世界近在眼前。

# 上海黄顶

## 上海游戏业调查报告

### 中国游戏第一城

上海是中国第一大城市，世界第八大城市，中国四个直辖市之一，中国最大的经济中心和贸易港口，全国最大的综合性工业城市，也是全国重要的科技中心、贸易中心、金融和信息中心。而且这里也是中国游戏产业起步最早的城市之一，许多国外的知名游戏软件开发公司也在上海设立了分部。正因为上海有着如此得天独厚的条件，所以我们选择这里作为本次中国游戏市场调查的第一站。

## 小编游记之一——

# 小沛篇

小沛和北斗这次来上海感触良多，因为这次我们有机会亲临上海的各个地方，有繁华的商业区、著名的景点，也有寻常的民居小巷。小沛除了用镜头记录下这里的人文景观，也接触了不少上海玩家。吃到了上海菜，也见识了上海的交通……小沛天生好玩，那么在我的这篇游记里就写一些在上海游玩的感受吧。

## check! 吃在中城

小沛每到一个地方，首先想到的就是品尝这里的美食。以前我来上海的时候也曾吃过，在这里重操旧业。上海菜又被称为本帮菜，这个大家都知道，现在上海的外地餐馆非常多，但往往都是经过“改良”的，而最深受游客青睐的当然还是本帮菜，我们总不能跑到那里去吃北京烤鸭吧。上海菜的基本特点是：汤面醇厚、浓油赤酱、糖醋色艳、咸淡适口。选材注重生、寸、鲜。调味擅长咸、甜、糯、酸。佐料取用了苏、浙、皖的烹制特色，保持香、脆、鲜，而不失营养成分，使大众化的菜谱成为入口清鲜、香滑有味的本帮菜。经过长期的发展，本帮菜在其他菜系的基础上取长补短，不断改革烹调方法，同时引进西方的饮食特点，终于形成了风格多样，别具一格的本帮菜。

不过更令小沛印象深刻的是上海餐馆的羹羹太半，差不多一盅菜相当于北京的三分之二甚至是一半。我和北斗在北京吃饭的时候，两个人点两盅菜就够吃了，而在上海则要点四盅以上。其实上海人的饭量也不是很小，大概就是饮食习惯不同，羹羹小的好处就是可以一次吃很多花样，而坏处就是花钱如流水啊。

## check! 行在中城

上海外区的交通较为发达，公共交通设施有：公交车、公交车、黄浦江上轮渡、地铁、轻轨，以及出租车。基本上每一个住宅区周围都会有至少一个以上的公交线路停靠，并且以上这些公共交通设施（轮渡除外，两轮车）都可以使用上海公共交通卡方便通行。

论公交线路数量和复杂性，上海拥有全世界最大的公共交通网络，和全世界最高的公共交通工具运营量。上海全市公交有1100多条公交线路，密如蛛网，并且正以每年新增、延伸、调整50多条公交线路的记录持续扩充。除了公交车，上海的地铁和轻轨也非常方便，这里的轨道交通线路目前已建成八条线路：一号（R1）、二号（R2）、三号（R3）、四号（M4）、五号线（R1）、六号线（L4）、八号线（M8）、九号线（R4），另外还有龙阳路至漕河泾国际机场的上南磁悬浮示范运营线，总计达150公里。单论交通状况的话，在上海旅游还是非常方便便利的，只不过因为线路复杂，游客手里必须带一张地图才行。

不想搭乘公交车的，大家当然也可以坐出租，只不过这里的出租车价格是全国最高的。这里所出的出租车每小时的11元，起步距离为公里，之后每公里2元，并且超过10公里后加收30%……暴动大家如果不是特别穷的，还是等公交车吧。

## check! 玩在中城

上海可以玩的地方非常多，我们这次因为时间有限，仅仅去了南京路步行街、外滩、人民广场。

外滩的特色就在于这些被称为“万国建筑博览”的外滩建筑。北起苏州河口的外滩建筑，南至金陵东路，全长1500米。著名的中国国际贸易大厦、和平饭店、海关大楼、汇丰银行大楼等昔日“远东华尔街”的风采，这些建筑虽不是出自同一位设计师，也并非建于同一时期，然而它们的建筑色调却基本

统一，整体轮廓线处理恰当地协调。

在外滩隔江相望就是东方明珠广播电视塔，它坐落于黄浦江畔浦东陆家嘴嘴尖上。塔高468米，位居亚洲第一、世界第三，和左右两侧的南浦大桥、杨浦大桥一起，形成双龙戏珠之势。现在这里也成了上海的标志性景观。

距离外滩不远处就是南京路步行街。它西起西藏中路，东至河南中路，步行街的东西两端均有一块暗红色大理石牌，上面是原江泽民总书记亲笔题写的



“南京路步行街”6个大字。这条步行街是在民国50年时落成的，使“百年南京路”焕然一新，成为上海又一处亮丽的城市新景观。

上海值得一游的地方非常多，像什么豫园、静安寺、上海老街、城隍庙等等大小有几十处。眼看暑假就要到了，有兴趣的玩家大可以去那里好好玩玩一玩，无论是步行街还是那些风景名胜，都会让你觉得不虚此行。

## 小编游记之二—— 北斗篇

这次上海之行，特别欣慰的就是选了一个好的时节，如果再晚上一个来月，上海夏天让人窒息的热气以及空气中的湿热估计会让习惯了北京的北斗和小沛两人痛苦一番了。二十多度的气温，再降两小风，即便是每天从早到晚忙个不停，疲劳也能慢慢缓解。

## check! 街机厅，游走于边缘

整体而言，感受最深的一点就是整个游戏业在我国仍然还是一个尚不正规的灰色行业，即便是在游戏业非常发达的上海也仍旧如此。以这次我们走访的那些街机厅为例，各位读者如今在这篇特别采访中看到的街机厅内的许多照片都是我们偷拍的——没错，就是偷拍！可能有玩家要问，我们不是去揭露黑幕做假什么的，光明正大的采访，还用得着偷拍？不过现实情况就是如此，举个例子，烈火在上海也是相当有名的街机厅之一了，不过我们希望拍照的要求仍然还是被人拒绝。究其原因，自从2000年那次全国街机行业大整顿以来，中国的整个街机行业已经明显萎缩，经过了这么多年，虽然有所恢复，但仍然完全无法与全盛时期相比。上海的大多数街机厅，都是得到相关部门批准的“正规”店家，然而即便如此，大家也都是小心翼翼的经营者，你无法保证



上头的政策会不会哪天就突然转变再狠狠给你来那么一下，何况——街机厅里至少少不了博彩机，只是多少的问题，而这种博彩机，如果有人愿意，将其定义为“赌博”，这种后果的严重性，大家不妨想象一下……

## check! 游戏店， 低调再低调

另外一个原因，是在与上海玩家闲聊时得知的：那就是大部分的上海游戏店老板都比较低调。这种低调，可能既有行业性质决定的迫不得已的低调，也有上海人本身的性格因素。上面我们说了街机厅的“低调”，其实许多游戏店也是这样。上海游戏店最大的特色就是分散，而且上海又是一个寸土寸金的城市，因此绝大多数的游戏店面都比较小，而相对于这些数量众多的游戏店面而言，能安安稳稳赚钱就好。不过总的来说，游戏店比街机厅还是要好说话的，如果认识与游戏店老板相熟的玩家，由这些店家来引荐，就要方便许多话许多。此外，北斗还发现“枪打头鸟”还真是一个放之四海而皆准的道理：在非游戏业界如此，在游戏业界也是如此；在北京如此，在上海也是如此——由于游戏行业的“灰色”和不正规特性，作为一个游戏店老板，一旦你太火，就有可能遭到“同行”们的暗算，这方面的例子，北京有的，上海也有。“事主儿”最后都退隐于幕后了好几年。正所谓“人在江湖飘，哪能不挨刀”。

## check! 玩家，我们只想更放心

此次调查，在与上海玩家的交谈中感受比较深的一点就是，游戏店给许多玩家的感受，还真不是相信一点微言。当然，这种心态主要还是来自于街机，平常买买游戏什么的倒也无所谓，毕竟盗版游戏几块钱一张没啥可作假的，正版游戏在上海的销售也相对较正规。但是购机时一是需要投入大量的资金（对于许多玩家来说可真是血汗钱），二是这时也是最容易遭遇游戏店偷拿甚至是在暗箱中给你一刀的“大好机会”。太多的黑幕让平常很难对此有详细了解的玩家们心生畏惧，所有大部分上海的选择通常并不是去一些“知名游戏店”，而是去自己家附近相熟的店铺，好歹是熟人，心理上的安全感总是要高出不少。

灰色，其实是整个中国游戏业的现状，但是在号称与国际最为接轨、游戏业已经最为正规化的上海实际上也仍然还是如此，这种反差，更容易给人留下深刻的印象。中国游戏业什么时候能够由灰色回归白、玩家什么时候能够安心购买、游戏店什么时候能够安心经营？我们不知道，只能期望那一天能够早日到来。



# 不一样的世界

## 上海游戏店市场纪实

北京、上海、广州可以说是咱们中国最有代表性的三座现代化大都市了。同样，对于玩家们和游戏业界来说，这三座城市也都有着非常重要的地位，这里不但有着数量众多的游戏店和游戏厅，更多相关的游戏资源和资讯也都往更容易获得。比较有意思的是，正如这三座城市在我国本来都是特色鲜明的状况一样，即便是关于这三座城市在游戏店、游戏厅以及相关游戏资源状况的分布来看，也是各自都有着极为鲜明的特点，下面我们不妨先一起来看看上海游戏店的分布情况：

对于长期生活在北京的小编而言，以鼓楼和中关村两大地方为核心形成的“电玩一条街”、“电玩城”这种集中性非常强的分布特色是北京独有的。尽管在北京，除了这两大电玩中心之外，在各城区也零散分布有一些小店，但这些都零散的游戏店无论是数量还是规模上都根本无法与前者相比，大部分的玩家，也都习惯了去鼓楼或是中关村购机。买游戏或是购买周边等等。而上海，则是一个与上述情况完全不同的城市。

## 遍地开花，上海游戏店最大特色

如果说北京游戏店分布的最大特点是“集中”，那么上海游戏店分布的最大特点就是“分散”了。在上海是没有鼓楼这类“电玩一条街”的，绝大部分的游戏店都是零零散散的分布在各个城区的各条街之上。作为中国的经济中心，“时尚之都”和“国际大都市”都是上海的名词，其城市面积甚至比北京还要大。由于其游戏店分布过于零散，所以上海的玩家如果想去某个“知名游戏店”，除非正好住在其附近，否则在往返交通上所花费的时间可能是相当可观的。例如北斗认识的一名上海玩家，由于其在金山区，每次便便是乘坐地铁，要到达上海“市区”也要至少花费一个小时，之后还得再到公交场，所以每次奔波都犹如一场“长途旅行”。当然，上



海游戏店的分散，也意味着各个城区内都分布有不少的游戏店，仍旧以上面这个金山区的玩家为例，在金山他同样也知道不少熟悉的游戏店，但是每次在购买新主机时就需要投入大笔资金的时候，则宁愿辛苦一点多跑一趟。平常购买游戏时倒是无所谓去哪个店了，毕竟价格上顶多也就差个1块2块的（D版）。

在这次的采访过程中，北斗和小浩也真正亲身体验了这种“分散”特点的苦与乐。例如，当我们为了赶某个特定目的地地址确定的游戏店的时候，有可能需要连续穿越好几个区，而且期间需要综合采用多种交通方式（地铁、公交、打车、步行），如此才能好容易到达目的地。之后再赶下一个已定的游戏店的时候，仍然需要周而复始奔波一番。而当他们随便找了一条街，这条街可能有所处繁华，也有可能只是很小很窄，但是却不经常发现一家甚至是数家游戏店。所谓“敲破铁鞋无觅处，得来全不费工夫”这句话，实在是对于上海游戏店分布最恰当形容了。

很有可能在

成如此大的吸引力。同时，游戏店的集中，也方便了玩家们一次到达之后就能同时买到许多的游戏店，如此一来既方便地对各游戏店中的主机、游戏以及周边的销售价格有直观的横向对比，另外像是服务质量等附加因素也都很比较好比较。“分散”的游戏店分布就没有上述优点，但它也有着自身的长处，那就是方便：上海这种大量且分散的游戏店分布方式很像便利店的，上海的玩家们虽然无法去类似鼓楼这样的地方一次逛个爽，但是一趟离自己家附近不会太远大多都能找到游戏店，如此即可不必奔波太远就能买到游戏，便捷是其最大的优点。当然，最理想的情况似乎应该是“集中”与“分散”的完美结合：既拥有“电玩一条街”这类大量集中的地方，也在各城区拥有大量零散的游戏店，这种方式不论是对玩家还是游戏店家而言都是最好的组合。不过，理想终究只是理想，现实的情况则暂时还难以完全加以实现，这也造成了北京的“集中”与上海的“分散”两种完全不同的鲜明特点。实际上，许多服务业和娱乐业也都是采用了“集中”与“分散”的较好组合，但是说实话，在我国游戏行业仍然很不规范，一个只能算是灰色的行业的经营状况，我们也只能暂时委曲求全了。

## 深入调查，上海游戏店实况报道

在了解完上海游戏店在分布上的特色之后，下面我们一起来看看这些游戏店中的实际状况吧。在上海，究竟各家游戏店都是在贩卖什么主机、哪些主机卖得最好，相信这是大家都比较关注的一个问题。从这次的实地调查情况来看，掌机中的PSP、家用机中的XBOX360应该是各自领域中最卖得最好的主机了。差不多每家游戏店、特别是规模较大、看上去比较正牌的游戏店中，往往一进门就能看见柜台上陈列着的大量PSP包装盒或是XBOX360的主机。纵观如今三大世代主机，Wii无疑是卖得最好的主机，体面的玩法吸引了大量传统玩家的加入，但在对传统游戏的继承上，如果仔细浏览一下如今所有已发售的Wii游戏，就会发现并不理想，倒是XBOX360在这方面表现可能可圈可点，许多传统类型的大作都有在其上登场。实际上，要是“三红”这个让微软更让所有玩家头痛的问题一直无法得到根治，相信360的表现还会优秀许多。这三代主机在我国的销售情况，上海和北京差不多，仍然是360最受关注，Wii次之，PSP则冷门许多，尽管整体比例如此，不过从调研所得到的信息来看，PSP在上海的销量实际上比小编

### PLAYER'S DISCUSS 玩家点评

玩家：张勇 年龄：24 职业：学生  
本人可以说是标准的“软饭”，现在玩的最多的游戏机就是XBOX360了，当初为了购买它，可是折腾了超长时间的饭钱才终于成功入手。游戏方面，非常喜欢《忍者外传》系列，决定购买360，有一个很大的原因就是为了玩这个游戏的电视上玩起来没什么问题，游戏还是要在大屏幕的电视上玩起来，才痛快！平常购买游戏主要是在家附近的游戏店中，去晚了，说不定就被人买了。感觉游戏店不大让人放心，就决定就给人买了。虽然买了大量360游戏，主机，就不定就给人买了，不怎么办。平常上网也就是更新，下个补丁，最近差了一版，的游戏时间是每天4-6个小时，最近差了一版。

### PLAYER'S DISCUSS 玩家点评

玩家：赵煜 年龄：30 职业：软件员工  
很早就开始接触游戏了，从8位机的FC到现在已经走过了将近30个年头。不过现在流行的三大主机一台都没有，360上不想玩的游戏，可惜三红问题太让人头痛了，每次想买游戏的时候都会因此错过，如今差不多想买游戏1个多小时的PSP，也就是玩玩什么的游戏，以前玩的是很快乐，周末的时候经常玩的游戏，和家用机比起来，现在对掌机比较感兴趣。06年的时候买了个PSP，后来发现没什么好玩游戏，于是主要用来看电影，后来把PSP卖了，买了个NDS。因为要准备结婚了，所以现在玩游戏的时间已经很少。



## 游戏店是怎回事

其实游戏店每台机的价格和赢利都相对比较固定的。它的销售, 其中每台光150~200元, 而游戏软件方面, 一般情况下是在每片150~200元, 而游戏软件方面, 如果是盗版的话, 每张光片的价格其实都不很高, 能赚到的也很少, 但是盗版游戏机的赢利是在于“量”, 通过大量的销售, 即使每张光片可以赚到的钱并不多, 但整架游戏机的销售, 则使得每张光片可以赚到近300元, 加起来则是一个可观的数字。而如果是正版游戏的话, 则可能则是一个可怜的数字, 通常每张正版游戏能赚到50~100元左右; 最后就是游戏周边了, 包括各种限定版光盘及相关的游戏, 这些东西由于具有稀缺性, 所以往往有着较高的赢利空间, 特别是在刚发售时的热销中, 易炒出高价。

情况下，即使是正常的硬件更换也需要额外加收一笔不菲的手续费（例如开机关之类的）。如果遇到黑心点儿的JS，在硬件更换的时候狮子大开口，往往就会让买家大受其害。比如，买两盒更有黑心的JS，在维修的时候稍精动一下手脚或是偷换个零件什么的……

### 关于涨价过快的加价

由于购买主机要时的加价，那就是即使不管游戏店老板是否都是黑心的JS，但凡一家开游戏店的老板是爱赚钱的，人家也要吃饭。在购买主机的时候首先需要考虑目前市场的大致行情有了一个了解，各家游戏店的主机销售价格一般不会相差太大，每台游戏主机1000的销售店家都会拥有一个很大的赢利空间，对于钟爱加价的游戏店家而言，如果逼得太紧的话反而会因向北斗井说不下去。这里我们再举一个某上海店家向北斗井所提的趣事。某位中年妇女去他店里想买一台PS2，而且开口价是800，给出的理由是“在店外曾经见过类似玩具，非常便宜”（汗），最后店家只好将一箱后把PS2主机以低价卖给她了，但是她把游戏机里的原装电池换成了几十块钱的组装机……这些我们暂且不发表评论店家的做法是否合理，我们只是想告诉大家一个现实：商家从来就不会愿意让你占他的便宜，作为玩家我们最好能在双方都能够接受的范围内再稍微多一点的减少付出，但是这份学价如果过于荒唐的话，最后的减少付出，也是这份学价吃亏。

中国电子竞技网



—ASP在上海的销售情况  
尤为火爆。

不少游戏只包含单一主题，销售一些动漫相关产品，例如模型等。

一个比较熟的店家跟我们算过一笔账。每台360的成本价都在2K多以上，而每卖出一台360能赚到的利润大概为200左右，也就是说这个利润率大概只有10%左右，尽管看上去不少，但是这种利润率对于娱乐销售行业来说其实已经很低了（对比一下其他行业的话，似乎的确如此）。再加上次世代主机较高的价格，这就使得进货费用很高，某种情况上看来是“本大利小”的行业。不过也不能完全这么说，如果将主机换成PSP的话，那么这个利润率明显会高出不少。

不过整体来看,游戏的主机硬件销售其利润率还是比较低的,所以很多时候仍旧是以“量”取胜。好在上海这样有着两千多万庞大人口的城市,玩家数量也是相当客观的一笔数字,有一定规模 and 较多客源的游戏店即使单从主机销售上就已经能够获得比较可观的收入。不过这方面的成本投入,也是同样的“可观”。

### 熟悉的店取巧于新鲜

咱们再聊一下上座率的提高和练习问题，实际上大部分的游戏店在服务质量、销售价格方面并没有什么明显差异。某些“知名”游戏店实际上在这些方面也不一定是就比别的普通游戏店要强，这些方面上的一些因素，实际上许多上海玩家在购买游戏或是游戏机时还是会选择那些熟悉的店家，而这类游戏店，大多都是几家玩牌厮居或是生活地点比较近的店铺。玩家和游戏店常年累月的相处，自然多少会有一些交情，通常情况下的游戏店也很少会赚玩家的。虽然生活中也有着“专事熟客”这样的少数例外，不过这类情况还是较少见的。而且游戏市场方面有个特色，那就是不论什么游戏店不过自身也喜欢玩游戏，有着共同爱好的熟人就更好说话了。当然，请记住，世事无绝对。

最后的结果，附上一些我此行走过的部分游戏地址，提醒：这些都不是推荐，而是给大家多一些参照物，外地想去上海逛游戏的玩家可以将它们作为参照物省得胡乱乱找；上海玩家也可将其作为对比的坐标，具体如何，需要用自己的眼睛去确认。

◎简评

简评：应该是上海的老字号“游戏店”，如今在上海各大区开设有众多分店，规模很大。

地址：闸北区西马路654号（即邮递局店）

◎PKP数码

简评：虽然也兼营其主机，不过主打还是PSP的导购，相关服务比较完善。

地址：南北区宝山路177号

◎王子电子

简评：也是上海的老字号游戏店了，各方面的东西都比较齐全。

游戏行业能够吸引如此多商人进来，自然有它吸引人的地方。也许主机硬件的销售额取利润率并不高，但是游戏平台方面自然会通过其他“附加服务”来争取平衡，这其实就包括类似PSP网络、刷机这样的服务。说实话，给PSP站个牌照、刷个机几乎就是零成本的服务，但是每次都能赚个30-50元不等，可谓是个数不少，前文曾经提到过有的游戏平台半年多时间能够卖出50万台SP，给30-50美金的50之后是多少？当然实际销售并不是每份都会要求贴膜和刷机？这还是是一天的可获利额。所以说，“自己动手，丰衣足食”果然是至理名言，对于玩家们玩家而言，如果能够提高一下自己的动手能力，实在是可以省一笔不小的开支，虽然由于时间以及技术上的原因，卖出的金额

然而不管怎样，有的不需要太高要求的基本修理和维护，建议大家还是尽可能的学习和掌握。

最后，我们再善意的提醒一下所有玩家们。无论如何，游戏店老板作为商家的角度而存在，并不能说商人就“坏”，但是商家和玩家间这对利益相关又矛盾的统一体，彼此之间看问题的角度往往会有很大差别的。作为消费者的玩家，在进游戏厅时一定要事先尽可能多的了解市场行情和一些“内幕”，不要过于轻信游戏店——我们不是说游戏店老板一定是JS，但自己买货的提防是一定要的。一个对市场有所了解的玩家和一个不清楚市场情况的玩家，在游戏店方面来说，往往只相差一两句话就能分出高下，而对于后者，相信很多BOSS们是不介意多拿一把的。



很吸引人的。

地址：青浦区广西南路91号

OTGEE SHOP

简评：“TGFC SHOP”的实体店，店面很小，主打还是网络上的销售。

地址：黄浦区宁海东路77号

Q 超时代电玩

简评：能够更换正版游戏是一大特

地址：长宁区玉屏南路59号

Q 熊猫电竞

简评：店面干净整洁，同时兼营动漫和模型，另

此外，这里还提供包机服务。

地址：闸北区阳城路115号

OTGBUS浦东店

简评：游戏网站TGBUS在浦东的实体店，有专门

的体验中心。

地址：上海市浦东区张杨路721号太平洋电脑城II

期3层3002号

简评：店面不是很整洁，360销售占主要地位。

地址：黄浦区福建南路88号



们预期中的要高出许多。

对于上海玩家的职业和主机拥有情况，调查主要分为两大类：一是已经毕业和参加工作情况，另外一部分则是尚未毕业还在念书的玩家群。前者由于已经有了自己的经济收入来源，再加上上海的工资水平在全国各大城市中位居靠前的，因此这部分玩家在购买主机时手到就会囊中充裕，毕竟次世代主机的价格虽然高，但只要有心的话，实际上只要攒两三个月的工资就可以购买了。就比上玩过的一些上海NPC玩家而言，他们往往同时拥有多款次世代主机，一台XBOX 360、一台PS3的标配配置对于这些喜欢游戏的玩家而言并不是什么稀奇事，比较有意思的是，小编发现这该接触的一些玩家中，拥有V6的玩友数量并不繁多，360的拥有量仍然是占据绝对优势。而对于那些尚未毕业的玩友而言，由于基本没有自己的经济来源，所以手头上就要节俭得多，呵呵，大都是这些老过来的，360和PS3这两款主机三的价格对于他们而言过于昂贵，因此采用主机版PS2仍然是有相当大的潜力，便宜的价格再加上极为丰富的软件阵容，都是吸引这类玩友的最大诱饵。所以，在这次的调查

中,我们发现,尽管大一些的游戏店中已经很少能看到PS2主机以及游戏的销售了,但是在大部分的普通游戏店中,PS2主机和游戏仍然占据相当的份额。

掌机方面，则无论是 PSP 还是 PS2，都是 PS2 占绝对优势，NDSL 则相对要“弱势”一些，不过在中国市场或某些不是很显眼的地方，仍然能看到全家的 NDS 游戏卡。甚至有的游戏店就是专门销售 PSP，而且据说销量还相当不错，平均每天的销量能够达到 50 台！另外有趣的，就是，GBA 这台怎么像手机乎应该早已“过时”的掌机仍然在许多游戏店中能够看到其影子，而且与 GBA 成为 GBA 这些主机相比，GBA 的

的数量还要更多，在不少游戏店中甚至能看到整整一个柜台的GBA卡，看来GBA这种“价廉物美”的掌机在哪里都是颇受欢迎的。相信这是专门为那些年过半百或是手头尚不富裕的玩家们准备的，毕竟尽管GBA已经“过时”，但它上面大量好玩的游戏再加低廉的价格都使其仍然拥有不小的吸引力，这点从美国游戏销量榜上GBA仍然有着相当的销售量就能看出来，在我国，这种情况就更加明显了。

## 徐家汇， 上海的“中关村”

前面我们提到过，北京的游戏店集中地除了鼓楼之外还有中关村，尽管中关村更多的是以电脑及其周边产品的销售而闻名全国，不过如今游戏机、特别是掌机这类数码产品也开始越来越多的进入到电脑城的店铺中来。上海没有中关村这么大规模的电脑城汇集地，但也有一些类似的地方，而这其中就要数徐家汇地区最为集中了，徐家汇区有数家电脑城，而且这些电

## 专家点评

也是世界是显而易见的。不过很多年的交，现在的基本都聚了。这过小康我的说也是这人都喜欢于。这是上海的，这里看的是上海的海边经营是。经营方式是五花八门的（管你是人种）是开玩笑说比较。是经常非常忙的，小就不行了。作为一个老板来说，是一个小老板。脑髓中也有不少店铺有类似游戏机。以我们这次的美国城市。陋习为例，这修建整体来是商品型的商城，各层卖的都是物品不尽相同，下一层的各种特色小吃也是其特色。从地下一层角进入，往前走不多的些街市，前往前走就能看到大量的数码产品类的店铺的。根据我们的统计，在这些店铺中，至少有70%的有销售数码相关产品。这个比例，甚至超过了中关村，如此之高的比例，确实是出乎了小编们的预料。

分,掌握规律,才能玩得痛快。现在玩PSP多了(小寒一节课半里,加上她有20多分钟看到拿出来玩的),不少少年,家中至今还保存着,从小就没有受到家长约束,所以也成了家长,但我对游戏不是“毒品”,只要正确“美”的世界。

纵观这些店铺的柜台,展示数量最多的就是PSP和NDSL两大主机了(当然,游戏主机的贩卖只是这些店铺商品的一部分,并非全部),而且这其中又以PSP最为。除此之外,也有

一些店铺会要求顾客用主机，Wii的数量最多，至于Xbox360和PS3这两台主机，虽然也能看到，但数量要明显少许多。有一个比较有趣的地方就是，许多店铺的PS2都开着机在播放各种视频，虽然他们把PS2作为一种多媒体电子产品加以销售，通过这种展示确实容易吸引顾客去购买相关产品产品的“非玩家”。其实这种内容也和如今国内的PS销售实际情况相吻合，尽管PS2在境内有着众多的普及度，平常在地铁或是公交车上经常能看到一个甚至数个拥有PSP的人，但是实际上来讲有许多人购买PS2的可能根本就不是玩家，这些人只是单纯为了PSP视频和听歌的多媒体功能而来的，再加上“索尼”的品牌号召力以及2000型PSP外形上的精致，对于这群人来说有着相当的吸引力，至于原本应该是PSP“主打功能”的游戏功能，则常常会被列为附属功能。

上述状况已经越来越常见，在这次的上海之行中，无论是坐地铁、坐公交还是步行，都能看到不少人手持PSP或是NDSL。说起来，我们看到的有PSP的玩家差不多各年龄段的人都有：玩家、时尚白领甚至上了岁数的大妈，倒是看到的那些正在玩着NDS的人，竟然几乎都是年轻的MM。由此也可以看出这两款掌机在定位以及用户群上的明显差异，NDSL小巧的外形以及其可爱的游戏毫无疑问地对年轻的MM有着强大的吸引力，而PSP则越来越多的被追求“时尚”的人们所喜爱，特别是那些，这种情境在“时尚之都”的上海尤为明显。当年索尼发表PSP时，许多人诋斥其追求过多媒体娱乐的“不务正业”，如今看来，或许正是这种策略，才能使PSP在任天堂凭借牢固的掌机市场抢下这一片份额并逐步发展壮大至今。至于这种方式对游戏业的发展究竟是好是坏、又会产生什么样的影响，就不是我们所能轻易评说得了的了。

让我们回顾两年前在上海电脑城的盗版销售情况。毫无疑问，PSP是销量最好的，不但买的人最多，而且当人们以普通消费者的身份加以询问时，店家也多是持PSP作为推广产品。至于价格方面，比较“标准”的答复是普通版色的PSP一套搭4C盒带、耳机、贴膜、耳机一付在1500元左右，粉色的PSP价格会稍高一些，而且上述操作都会在电脑城中富有的现场地完成。这个价格已经是比较低的了，甚至比许多游戏都要便宜上那么一点，这些许多店员素质都不错，即便问价时有不耐烦的，与之相比，有的游戏店员工员的恶劣态度就很不让人宽恕了。而这里的另外一大特点就算是只卖主机，几乎没有卖游戏的，甚至周边也是相当之少。考虑到这里贩卖的主机以PSP和NDSL为主，而确实绝大多数的游戏机都是通过过时的方式或网络，购得确实不符合中国玩家对主机的定位方向。而玩游戏这相相对“单一”的销售途径与普遍游戏店齐全的产品配备大相径庭明显可见，也是一大特色。

## 正版VS盗版， 不同玩家不同选择

对于游戏盗版版本的销售情况问题,相信这也是包括小陈在内所有玩家都非常关注的话题。走上海之前,就已经了解到那边的正版销量不错,许多玩家对于支持正版游戏的热情都还是满高的,因此这次的调查,特意针对这个问题加以留意。从实际情况来看,正版游戏在各游戏店的占比还是相当低的,几乎绝大部分的游戏店都摆有不少盗版游戏销售,而且正版游戏数量与游戏店规模大小成正比。在那些大型规模经营的正规游戏店柜台上面,几乎都是清一色的正版游戏,即使是那些数量最多的普通游戏店,也都会摆有相当数量的正版游戏,纯卖盗版游戏的店铺数量还是比较少的。在正版游戏的品种分布上,主要以家用机为主,其中又以360和PS3游戏居多。PS3游戏品种不必多言,由于没有盗版版的出现,拥有PS3的玩家只购买正版游戏。尽管由于手机

假以及游戏数量过少的缘故,即便是在上海,拥有PS3的玩家数量也不能算是大多,但这部分群体毕竟还是有着一定数量的,因此或许每个PS3玩家购买的正版游戏也就那两三款、三四款,但加起来一看也已经有了一定的规模。至于360方面就更不必说了,其装机量即便是在我国都已经有了相当的规模,在上海更是“主流”家用主机,尽管其有盗版,但是在上海,许多玩家仍然还是会尽量支持正版游戏的,当然,这种支持与PS3玩家的支持有所不同:支持正版游戏的360玩家中,有较大比例是盗版游戏也玩。然后对自己特别喜欢的游戏再花钱购买正版支持。例如调查过程中我们认识的一名上海玩家,他也有着两本XBOX360,一台专门用来玩正版和上LIVE对战,另外一台就是专门用来玩单机盗版游戏。

至于Wii,虽然也有少量的正版游戏销售,但大部分游戏店中还是以盗版的Wii游戏光盘销售为主。而对于那些小规模的游戏店而言,尽管也会摆有一定数量的正版游戏,但更多的仍然是以盗版游戏的销售为主,其中以Wii、XBOX360以及PS2为主。这也与我们前面提到的根据是否有独立经济来源而划分的两大类玩家群体有关,对于有经济来源的玩家而言,购买正版的正版游戏还是可以接受的,而对于尚无经济来源的玩家,特别是学生玩家们来说,即便是想要支持正版游戏,往往也是有心无力。

与家用主机的正版游戏数量相比,上海游戏店中掌机游戏的正版游戏数量就更要少上许多,而且也是基本以PSP游戏为主,NDS的正版游戏要少许多。究其原因,主要还是因为PSP和NDS玩家们玩游戏甚至不用去购买盗版光盘,而只需从网上下载游戏的ISO或者是ROM到记忆棒或是烧录卡中,即可搞定,不但几乎花费不了什么成本,而且相当“方便快捷”。再加上前文提到过的PSP购买者与接触游戏实际上已经有相当大的出入,让这些只是把PSP当作多媒体数码产品的消费者购买正版PSP

的主机数量较多或是短期内脱销,再筹集从相熟的游戏店中进货,这种运转方法对小游戏店来说确实是比较合适的。不过如此一来,我们稍微认真计算一下的话,就会发现最终流落到玩家手中的游戏主机基本上都已经是通过了三甚至四次的手转了。

说起来,上海这么大,那么那些大批批发商自然不可能只有一家,就小编这次所了解的,仅就浦东地区,比较“有名”的批发商大概就有十多个,再加上浦东和那些隐藏得非常深的批发商,实际数量估计至少超过30家。小编们也曾经去过其中一家批发商,从外表来看,就是一个很小的游戏店,店里摆放的游戏机周边数量并不多,倒是站着不少年轻的伙计,不用说自然是负责给各游戏店送货的,据说忙的时候加上老板老板娘7、8个人都忙不过来。这样一家极不起眼的游戏店,普通玩家大概很难联想到其幕后的真实情况吧。说起来,由于这样那样的原因,上海的批发商普遍为低调,小编们此行特意找到某个与其相熟的店家希望照面并进行简单采访,然而对方最终还是拒绝了这个要求。据说,在上海有的游戏批发商其位置极其隐蔽,必须与其相熟的人在上一连串的小巷子里转上大半天之后才能找到其“据点”,倒是连店家需要的工商费都省了。

## 缺乏诚信保障的便捷,网购

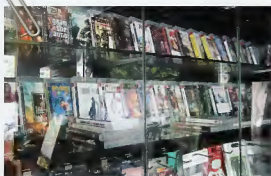
以上讲述的都是实体店游戏店的基本情况和一些内幕,我们再来看看网上游戏店的状况。上海的网上游戏店也是非常有名的,对于熟悉网络和游戏论坛的玩家朋友而言,一些“知名”的网上游戏商人和游戏店铺有许多都是来自上海,尽管对于网上店铺这种特殊的游戏方式,有些位置其实没啥重要。不过也有个别网上店铺也是有着实体店店铺的。尽管从某种意义上讲,这种实体店店铺开设的作用,更多只是为了让准备购买的玩家们有更多一层的心理保障,例如“毕竟有实体店店铺,应该比较值得信任吧”之类。不过从这次小编们所接触到的上海

## 三红问题 X360永远的痛

XBOX的“三红”,不光玩家头痛,游戏店方面其实也常常头痛。这玩意儿就像定时炸弹,谁也不敢说它什么时候就会爆炸。想要解决这个问题,质量次一点的办法就是安装水冷,而且还是得质量好一点的,质量差的安装水冷,不但没有好效果,曾经有人认为用两个的风扇前后对着吹,这样产生的对流风就能起到较好的散热效果。碰巧小编认识的一位玩家就是这样的,遗憾的是仍然无法避免“三红”的命运。许多游戏店都不给360做担保,可遇到买回去一两个星期就三红的情况也只能老实地换货。



玩家们而言,在与他们的交谈中得知,似乎对于这类网上店铺始终还是抱有较高的戒心。毕竟现在中国的网上交易方式还很不完善,店家信用以及安全保障建设上都还有较大不足,所以出现这种情况也是可以理解的。大部分的玩家在至少在购买主机这样需要支付大笔现金特别是最好能够当面查看的消费时都还是会选择去实体店购买,毕竟这样会让人心安一点,至于一些较小金额的购买,倒是有可能考虑网上购买的方式。实际上,网上店铺由于其不需要实体店,所以在成本上可以节省不少,这就使得其销售的商品在价格上与实体店相比有一定的优势;但是目前中国尚不完善网上交易体制使得许多玩家对此抱有较高戒心。



游戏显然难度更高。不过,正版NDS数量少实在是有有些出乎意料。

## 源头, 上海游戏批发商简报

尽管北京、上海、广州同为中国最为集中的三大游戏城市,不过由于众所周知的原因,实际上包括北京和上海在内的全国绝大部分城市的游戏店几乎都是广州进货的,甚至有许多店是从香港更远的深圳拿货,广州可以说是大陆游戏店的最大货源和批发商。在上海,也有一些比较大的批发商,他们负责与广州那边联系并进货,上海绝大部分的游戏零售店再从这些批发商手中进货,这种产业链其实在北京也是一样。不过在上海,还有一些小型的游戏店,他们甚至不是从上海的批发商手中进货,而是从与之关系较好的大游戏店进货,这类小游戏店,由于规模和资金运转方面的原因,一般只会在店里放置少数几台游戏主机,如果玩家需要购买





内  
设

卢湾区工人俱乐部

卢湾区工人俱乐部是上海市内小沛最为熟悉的一家街机厅了，因为我前两次来上海的时候，住的地方就是离这里最近。算上这次，我已经是第三次来到“卢工”了。记得第一次去的时候，我在那里找玩家对战《CVS 2》，小沛对摇杆十分不熟练，好在后来有一个“棠岛同学”出现，于是我们愉快地玩了一下午，不过好像几个围观的人都捂着头离开了……之后我又和人对战了几局《铁拳5》，互有胜负，可惜排队等待的人太多，我也不好意思老占着机器……现在想来也是很美好的回忆，可惜这次去得非常匆忙，只是故地重游了一下。

# 街边游戏搜罗

## 探索上海街机厅现状

上海的街机厅可谓是全国闻名，有着数量多、规模大、机台新、人气旺、价格低等特点。所以，但凡喜欢街机的玩家，一定要去逛逛上海的这些街机厅。从早期的《吞食天地》、《名将》、《街霸2》到最新的《铁拳6》、《VF5》、《头文字D4》等等，还有各种休闲类的游艺机、跳舞机、投篮机等，不论喜欢什么类型游戏的玩家都能在这里找到你最喜欢的机台。

因为上海这边的街机厅比较多，而且设施齐全，因此这里的玩家水平也要高很多。既然是高手云集的地方，那么各类赛事当然也少不了，甚至连日本斗真的中国预选赛也是在上海举办的。除了众多“民办”的知名街机厅，上海还有像世嘉、南梦宫这样官方开设的街机厅，规模和环境就更为优秀了。

本次北斗和小沛特别走访了上海最著名的正阳、卢工、烈火、世嘉、南梦宫等街机厅，并与大家分享我们的游历体验。



——看着这些豪华的街机设备，北京的玩家们可能不相信这些竟然都是陈设在私人经营的街机厅里。从这一点可以看出上海的街机业要比北京发达多了。

## 上海街机厅分布

小沛也常去北京的街机厅，但这里往往都是在一些热闹繁华的地方，似乎街机厅就是逛街之余的消遣。



道。而上海的街机厅除了像世嘉和南梦宫这样的官方店铺外，其余都分散在各地，而且绝大多数都是看起来不怎么显眼的地方。

这种分布方式有以下几个原因。首先，上海面积广大而且玩家众多，如果过于集中的话，无疑会让很多玩家必须长途跋涉才能到达，更会影响非休息日的营业状况。其次，上海是个快节奏的城市，很多人逛街的目标很明确，就是为了购物。那些在购物之余还想玩游戏的比较少，因此在繁华的购物街地往往有那么两三家也就足够了。第三，繁华地带的房租租金会比较贵，而上海街机厅的价格基本都很便宜，那么一个个人经营的街机厅显然就不会选择繁华地段来增加成本。最后，浦东的街机厅明显比浦西少很多。原因很简单，因为浦东新区多为大商圈，上班族多，而居住在那里的人不及浦西那么多。另外，浦东的商业气氛更浓，而娱乐环境较弱。

## 上海街机厅现状

比起前些年，上海的街机厅现在也呈现出了萎靡的状态。街机厅的数量略有减少，而且去各个地方玩的人数也不如以前那么多了，以至于现在上海街机厅的规模差距越来越大。也就是说，虽然上海的街机厅

数量非常多，然而真正非常优秀的却不多，而且要么就设施齐全环境优秀，要么就毫不起眼，差距非常大。形成这一状况也有以下几个原因。

首先，财力的差距。一些规模较小的街机厅，因为财力原因而不能及时更新店内的机台，甚至根本无法购入部分最新的游戏，于是这些街机厅的人气逐渐下降。大家都知道，次世代家用机的价格比较贵，因为主机的配置性能都有大跨度的提高。同样的，那些次世代的街机机台也是非常昂贵的，于是原来已经有看不错规模的街机厅就可以投资购入新的游戏，而原本规模就不大的街机厅则只能眼看着差距越来越大。

其次，家用机大量普及的影响。客观地说，上海的玩家是“幸福”的，他们的主机拥有量在全国来说都是首屈一指。据我们了解，很多玩家都是同时拥有三台次世代主机，或者两台360等的，PSP更是多到每一辆汽车或一节能灯都会发现3、4个拿着PSP的人，而NDSL则少很多。不过有一点和北京差不多，那就是买PSP的人很多都是不玩游戏的一……好像有点扯远了。反正我们想表达的就是上海的次世代主机极大普及，于是街机游戏纷纷步入了家庭，这无疑也是对街机厅的一个打击。

最后，地方政策的干预。对于私人经营的街机厅，上海市政府的监管力度还是比较严格的。某些非正规经营或者经营业务存在问题的街机厅都被迫关闭了，这一点我们不想深入探讨，相信很多去过上海街机厅的玩家都了解这一点，而没有去过的玩家大概就无从知晓了。

## 上海街机厅的特色

我们这里所说的上海街机厅特色，指的是那些较大规模的店铺，因为小店铺无非就是一间屋子有几台街机，没有什么可以说的。就以往去过的大街机厅来看，特色有以下这么两点。

第一个，个别街机厅还设置赌情色内容的街机游戏。对青少年造成不良影响。”这是《上海游戏产业咨询报告 2004》中对当时上海街机产业的一段描述。这也是中国街机业的一个缩影。

越来越多此类因为玩街机而产生的社会问题终于引起了政府的重视。为了避免街机厅对青少年的身心影响，国家出台了一系列政策。例如严禁未成年人进入游戏厅，包括节假日在内。特别是国家对于游戏产业的政策，也大大打击了街机业。营业面积和游戏机数量要达到一定规模才能营业。不再允许新注册街机厅开业。这个规定，使得大多数中小规模的街机厅倒闭；另外，国家对街机游戏相关产品的交易也进行了限制，不再准许国外游戏进口，游戏相关的产品不能交易。

1993年，南梦宫成立上海南梦宫有限公司。6月8日，其在中国大陆的第一家街机娱乐中心于今天的上海大剧院所在地正式开张。1994年2月，世嘉在北京成立世嘉上海游戏娱乐有限公司。主营“电子游乐场”。日本街机市场的两大巨头几乎同时进入中国市场，一南一北相对峙。这也宣告了中国的街机市场将由此进入一个新的阶段。

以往的私营街机厅不同，南梦宫与世嘉将消费群体明确地定位在大众用户，他们采用整洁有序店面，高档的机器设备规范化的服务体系来获得大众对街机的认可。并

第一，机台种类丰富。在同一个街机厅里，除了比较传统的动作、格斗游戏的摇杆机台之外，一般都有跳舞机、投篮机、打鼓机、麻将机、赌博机等，也有摩托、赛车、射击等大显仿真模拟机台。这样齐全的机台在北京虽然也有，但仅限于非私人的营业场所，而在上海则不同，几乎每一家规模较大的街机厅里都是如此配置。可以说不论你喜欢什么样的游戏，在这里都可以找到。

第二，价格便宜。北京这边的街机厅基本都是一块钱一个币，而且有些游戏需要投好几个币才能玩。近期最有代表性的就是《铁拳6》，居然需要8个币才能玩，也就是8块钱一次啊！相比之下，上海基本是6毛钱一个币，甚至2块钱5个币，而且几乎所有游戏都是一个币一次。这么算下来的话，上海的街机厅消费最少是北京的一半，而像《铁拳6》这样的街机台则相差16倍！难怪上海的玩家们普遍水平要比北京高，人家练习的成本低啊。

## 官方街机厅的去来

世嘉和南梦宫都曾在上海开设了官方的街机厅，而且各自都还有几家分店。不过经过一段时间的经营之后，世嘉和南梦宫又都撤出了这个市场，把原先的街机厅卖给了所有的商家。这其中原因自然是从多方面看的。很多公司的内部策略我们无从知晓。不过从表面上看，原来世嘉和南梦宫的官方街机厅只有他们自己的游戏作品，因此数量有限，种类不够丰富。如今交给商家运营之后，这些原本的官方街机厅都购置了大量其他厂商的作品，以此来丰富机台种类，吸引更多的玩家。

另外还有非常重要的一点，世嘉和南梦宫的街机厅都是位于比较繁华的商业区。前面我们也说过了，那里的房租是非常贵的，像原先那些街机种类较为贫乏的经营状况，肯定很难盈利，这大概也是世嘉和南梦宫撤离上海的原因之一。

以上就是我们总结的上海街机厅的主要特色，后面的内容，我们将针对上海最为知名的5家街机厅进行较为细致的介绍。



## 回忆曾经的辉煌 着眼当今的现状

街机游戏在中国起始于上世纪80年代。首先是香港流行过来，然后逐步到沿海城市到内地。当然上海市是全国范围内最早接触到这一领域的城市之一。特别是到了上世纪80年代初，上海的街机玩家数量暴增。很多人看了这个报道，顿时大街小巷遍布街机厅，学校周边更是黄金地带。那时街机厅的经营者在那个时候确实捞到了第一桶金。那时普通的家庭基本都没有电视，更没有网络，就连家用游戏机也基本是FC的阶段，游戏质量无法和街机相提。因此，高质量的街机游戏成了青少年玩家的最爱，也造就了那个时代街机厅的辉煌。

上世纪八十年代中期，上海的少年宫和文化馆陆续出现了街机，并对外营业。街机在中国开始由高科技产业逐渐成为大众的娱乐项目。之后的三、四年来，上海的街机厅迅速升温。路边的私营街机厅如雨后者并排了出来。街机时代市几乎所有电影院、区文化馆、街道文化站甚至图书馆都开设了街机厅。还有无数个体承包的街机厅星罗棋布于区县各地，而玩家主要以大中小学。社会蓝领青年和失业人员为主。情况比较复杂，打架斗殴等现象不

且一直私营街机厅环境差。管理差、经营者的问题，从游戏内容到店内布置，突出健康为主题。不过，官方的街机厅不仅是以自己的游戏为主，这对中国玩家来说是远远不够的，而且这些地方的价格也偏高，于是后来世嘉和南梦宫纷纷把各自的街机厅卖给了商场经营。似乎中国的街机产业刚起步却又不见了希望。

而在2000年，上海市地税局发布了通知，其中写明“对电子游戏厅一律按劳分配20%的税率征收营业税。对账证不全及按有关规定应取核定征收企业所得税的电子游戏厅，应根据规定，调高定额或应税所得率，调高幅度为20-50%。具体幅度比例可根据电子游戏厅经营情况确定。对核定征收个人所得税的电子游戏厅，一律调高50%的个人所得税标准。”等等，如此一來，街机厅经营者的尴尬现状可想而知。街机业在上海也进入了平缓中渐趋下降的趋势。

## 正阳游戏城

正阳游戏城是上海个体经营的街机厅中规模最大的，也是马路上闹区的资格选接赛举办地。正阳的所在地并非闹市，而且招牌上的“正阳”两个字也已经掉了。不过当我们从大门进入的时候，会立刻被里面的景象所震撼。

正阳游戏城的面积非常大，整体为两个大厅，只不过这两个大厅的界限不是特别明显，从上面俯视图的话类似“U”字的形状。正阳这里因为面积很大，所以机台的布局也非常讲究。刚一进门是跳舞机和赛车机的台，因为这些机台的体积很大，因此摆放也比较宽松，使得门口显得比较开阔。而且正对门的地方是一个很大的饮料、零食柜台，这在其他的街机厅也是很少见的。

正阳既然是上海面积最大的个人经营游戏机，其机台的数量当然是最多的。据我们粗略估计，其传统的动作、格斗游戏机台大约有80台以上，而稍微小型的赛车游戏机也有20台左右，另外还有大型游戏机和游艺机等也不下20台。其种类的丰富程度也远超其他几个个体游戏厅。正阳这屋的游戏画面非常广，最新的一些格斗游戏都可以在这里找到，而且数量也不少。至于那些老掉牙的游戏，也有它们的容身之地，只不过数量非常少而已。我们去上海的时候并不是周末，因此所有的街机厅里的人不是很多，但相比之下，还是正阳游戏城稍微热闹一点，而且因此这里游艺机的种类也多，因此也吸引了不少女性玩家。

地址：上海市徐汇区广元西路315号  
价格：2元换5个币 评价：★★★★

## 南梦宫电子游戏世界

以前的南梦宫电子游戏世界怎么样我们没有见过，而现在的这里已经明显成为了商场的休闲场所。因为是在人民广场的地下商场里，因此面积和布局上略有优势。而且因为身处商场附近，周边的购物、饮食还有其他娱乐环境都非常不错。

这里的布局结构比较讲究，空间感不错，机台按照种类进行排放。因为南梦宫电子游戏世界位于人民广场地上商城的一个角落，因此场地形状不是很规则，整个大厅就是一个类似曲尺的角状，也算是把这个街机厅分成了三部分。其一是打鼓机、跳舞机以及赛车等大型机台的区域，拐角处是传统街机台，另一边则是游艺机。

南梦宫电子游戏世界的机台总数不超过50台，规模是最小的，除了《大蛇人》之外，NAMCO自家的知名作品其实并不少，就选《铁拳6》这样的热门大作居然也没有在这里，可见自从南梦宫电子游戏世界被当地商场接管之后，南梦宫这个招牌已经仅仅是个名称，而没有什么实际意义了。这里没有随随便便，而是由大量的游艺机，因此我们在现场看到了不少小朋友还有年轻的男性玩家。

非常有趣的是，如果当天是你的生日，那么只要出示身份证就可以在这里获得赠币，算是一大特色。然而因为终归带有太浓厚的“商场特色”，并且也缺乏新鲜的主机，这里的人气似乎不是特别旺。现在“南梦宫”这个招牌只是这个街机厅的名字，我们在里面已经看不到南梦宫当初的样子了。

地址：人民广场地下一层  
价格：5毛换1个币(有赠币) 评价：★★★★

## 上海卢工电玩世界

上海卢工电玩世界和烈火游戏机娱乐这两家店的规模似乎差不多，但大多数人还是以“卢工”是上海第二大的私营街机厅。因为卢工之前曾来过这里数次，因此比较熟悉这里的环境，并且这次重游也有种亲切感。

卢工街机厅不小，它是位于上海卢湾区俱乐部的三层，等于整个那一层楼都是街机厅。大家可能想，俱乐部这种建筑本来应该是方正正大比较大，而它是整整占了一层，所以面积可想而知。不过卢工在机台的布置上要比正阳密集得多，起码没有让人觉得特别拥挤的地方。而且因为这里处于楼层中的大厅，只有四周有窗户，因此里面的光线较暗，只有靠灯光照明。不过这倒也不是什么大问题，因为包括正阳和烈火也都是如此，终究是因为面积太大造成的。

卢工这里的街机数量非常多，游艺机的数量也不是很多，但它却有投篮机。这是在正阳和烈火都没有看到的，只不过没看到有很多人玩，而且它的投篮机也是放在比较偏僻的角落，似乎这里最主要的是传统街机。粗算下来，这里的机台应该有80台以上，而且包括了赛车、射击等游戏。按规模来算，应该有正阳的三分之二左右。而热门的游戏这里也有不少，只不过数量上不及正阳，而且老游戏的游戏数量最多。最后一个比较有特色的，就是这里买300个币会获赠100个币的优惠。所以虽然卢工的价格比正阳贵一点，但有赠币的措施也算扯平了。

地址：上海市卢湾区徐家汇路358号  
价格：5毛换1个币(有赠币) 评价：★★★★

## 烈火游戏机娱乐

烈火游戏机娱乐所在的地方是一个集合了多种娱乐方式的场所。在这座楼里，第三层是个台球厅，第五层为酒吧，其他楼层还有饮食娱乐等设施，而烈火游戏机娱乐就在这个楼的第四层。所以就整体周边环境来说，烈火应该算是最优秀的，只不过它所在的大楼实在是非非常老旧，小涛和北斗在乘坐大楼电梯的时候，听着电梯的噪音心里着实有些害怕。

烈火的台位总数应该和卢工不相上下，但它分为两个房间。靠近大门的是一个较宽的大厅，其中摆放的多为格斗机和游艺机。而内侧的长条形房间则以传统动作、格斗游戏机为主，房间后部也有少量投篮机。因为烈火的布局分为两个房间，因此感受比较清晰。另外，店内的陈设比较杂乱，既没有工作人员整理，也没有正阳的周到服务。这大概也是为什么很多上海玩家把它排在第三名的原因。

烈火的机台总数应该有80台以上，然而其街机所占的比例明显比正阳和卢工要多一些。另外，这里的最新游戏数量并不是很多，而且基本处于同一水平，游艺机的种类还算比较丰富，特别是边上的一排《头文字D》的机台比较醒目。在看过正阳和卢工之后，这里的机台似乎显得差强人意，与前两个相比，缺乏自己的特色。烈火的游艺机为5毛换一个，而且我们没看到有赠币的说明，因此在这里算是最高的。并且站在玩的人看来，烈火也落后于正阳和卢工。

地址：上海市静安区江宁路77号4楼  
价格：5毛换1个币 评价：★★★

## 世嘉游艺新天地

世嘉游艺新天地是世嘉在上海最大的一个店了，它的地理位置非常优秀，就位于南京路步行街的起始点，在新世界城B9楼。上海南京路就类似于北京的王府井，然而其规模和热闹程度都要比王府井更胜一筹。因此，世嘉游艺新天地的位置绝对比其他所有街机厅都无法比拟的。新世界城本身就是个比较豪华的综合商城，其10层更有香港杜莎夫人蜡像馆，可谓购物与旅游为一体。那么位于第9层的街机厅自然也不能逊色。

世嘉游艺新天地的面积绝对是最大的，装修非常讲究，每一类的机台台位都有着自己的风格。因为台位整整齐齐占了商场的一层，所以干脆利用商场的环形特点，也将街机厅分为了不同的区域。这里的环境非常舒适，而且采光也是最好的，到哪里都让人觉得很舒服。毫不夸张地说，就这里的环境和规模来讲，绝对是小编见过的最好的街机厅了。

这里的机台种类非常丰富，数量非常之多，粗略估计也要将近150台，但依旧存在商场的特色，那就是传统街机台很少，而游艺机占据了绝大多数，各式各样的抓娃娃机，以及与之类似的机台比比皆是。而这里比较有特色的就是《三国志大战》、《甲虫王国》以及一个专门玩足球的游戏室。而世嘉的最新格斗大作《VF5》却没有出现在这个街机厅内，这不得不让人感到遗憾。

世嘉游艺新天地还有一个特色，那就是它不是卖游戏币，而是以买卡充值的方式来玩游戏的，最低可以充一块钱，也就是只能玩一次。这样的设计虽然比其他地方稍微贵了点，但对玩家来说也比较方便，不用带着一袋子的游戏币到处跑。不过如何玩《三国志大战》这种游戏还是非常有趣的。

地址：南京西路2-88号上海新世界城9楼  
价格：最低1元充值 评价：★★★★★



# 海上拾

一个阳光慵懒的午后，我们在一个弄堂的路口慢慢走着。许久之后，一个高鼻梁的影子出现在灰色围墙的那端，然后一点地往这边移来。虽然这个老板走路慢是出了名的，但这100米的路程他走了七八分钟，约七八分钟，我的朋友不停在嘲笑老板左摇右摆的上路样子，但依然可以看得出他心里的焦急，乃至干老练终于回到店里，将那台土土自制的游戏机，我的朋友反而不如刚才那么兴奋了。

张长的老板，稍窄的店门，这已暴露了我们同伴一个自创回忆碎片之一了。

自从从内出现于游戏开始，起初并没有人把它作为一个正经的生意去做。租一个柜台，或者由五金店老板借是常见的形式。那是我们那个年代为“著名”的游戏，比如电子、万派等都是住在五金店隔开两个柜台用夹板隔开游戏货物。在90年代早期，大部分的店里甚至没有一本像样的游戏目录，很多都是像盗版软件一样，在纸板上贴满，而仅仅是将游戏的放在前几页了。至于当时在我们家，一家独立的书店到了满满的报纸，和目录册中从外刊复印下来的彩色游戏封面或广告，甚至有点拼凑的感觉。

穿行在弄堂石库门是我们那个年代孩子们寻找游戏经常采取的方式。除了这些“游戏书”以外，更多的是私人开办的街机房。从FC时代就已经出现，到MD、SFC时代达到顶峰。后来回想起来是多么少的觉得有些不可思议的，那时街机房都是个人行为，在自己家里营业的。上海市那一片，人口居住密度非常的高，而住宅很多都是旧的木结构。弄堂和弄堂之间，住宅和住宅之间结构非常紧密，不是在这里生活的人有时候为了寻找一个门牌号码可能会迷路。而这些街机房，有的隐藏在一排旧楼的深处，要在弄堂楼绕来绕去很久才能找到。他们虽然没有任何广告手段的，只是凭着“熟人”拉人，使得放学后十几平米的房间早总塞满五六十个孩子，而主人有时甚至躺在床上的床上睡觉或看报纸。三角钱一局是比较统一的价格，然而随着“运营”会发现很多问题。家用机不像街机，本身游戏的长度不会过于控制，所以一些贪玩的孩子开始玩“闯关”，“闯关”类游戏可以玩很久。于是开始出现了“人工代币”，即规定三角钱最多可以打几关，如果超出几关后，按照一角钱一关或几关的价格实行“续费”。另外对于游戏糟糕的对战模式、双打、调十条命如何收费都制定出了一套系统的价码。

然而，这样的价格体系虽然比较的灵活和“人性化”，也能使那些老板更敬业，但毕竟比较的麻烦，也太耗费主人的精力。于是随着十六位机以及RPG游戏使用信用卡来限定收费标准的游戏兴起，市场的需要促进了包时制制的出现。三元到四元的价格即便放在今天，和网吧收费相比，已经不算便宜了。但孩子们随之若惊、呼朋唤友，便这个街机市场出现了小小的繁荣。乍看起来，包时制相比以往的“人工代币制”来看，是不划算的。因为孩子们通常都是三四个人包一个小时，轮番上机。然而因为有了对抗和比较，玩兴起了，一般很少能够停得下来。课时或者“同盟分离”的情况时有发生。但机房的氛围也在进行着扩张。有一家带着自己有两层楼的优势，上下分开，还用隔帘打出了两个VIP包间。一些老用户经常在他们那里通宵，人不多的时候叫上一块吃夜，早上去买早饭顺便为他们带一根油条一包豆浆的温馨场面经常能够看到。以至于到了后面，陈路和“记忆打折”的人

性化营销也随之出现，完全可以作为当年很多服务行业的参考。

那时候街机房是这样的盛行，当我初中宿舍开刀后，同班同学讨论的台FC的时候，下意识的将正面朝外抱着，这个不无炫耀意味的举动得到了我父母的呵斥，而街上的孩子看到我后面口而出的却是“可以玩玩吗”。

较为正规的专卖店大量出现是进入三十二位机以后。当时石门一路一家主营世代的街机店门面较宽，至少有着五六十平米的店面。街机分区区，货物陈列相当不规范的“街机店”，中央摆放着背投用不上或者试玩的，仍然有少数专业街机店的氛围。一些较成气候的游戏店也开始注重店务服务，在店面里摆放了报刊架，供顾客阅读日报和周刊，由此了解最新的游戏资讯，好促进他们及时的消费。

最近两代主机才开始接触家用机游戏的人是很难想象当时的玩家们是要投入多少花费的。早在FC时代开始，正版卡带高昂的价格即便放在今天都让人难以接受。四百甚至六七百一盒的卡带花费的可能是一个孩子一年甚至两年零花钱的总和，就算后来出现了卡带的租借业务，开始十元一天的价格恐怕也不是今天的玩家们愿意接受的。

之所以有大量大规模的街机店在三十二位机时代兴起，和光盘媒体巨大的利润分不开的。世嘉游戏出现之初，一张光盘的价格超过一百，虽然很快跌价，但是在四十元的价格上停留了很久。当大货出现时，单价也会随之水涨船高。记得在“FF7”发售的时候，一盘游戏好像已经得到了二十一张，但四张光盘的“FF7”依然花费了我170元的代价。

那时的孩子，并不是家家都买得起，或者家长让买游戏机的。相信很多同龄人都有过一个同样的回忆，那就是我家里的电视天线，有时可以看到一些闪着雪花的游戏画面。这是附近家里正在玩游戏而部分信号被接收到了自己家中，有时候甚至自己早已有了机器，照样经常乐此不疲的搜罗别人的游戏画面，或者作为水平对比或作为纯粹的现款，也有的据此找到了附近的玩友。从此文住，是一种无法互动的游戏网络就借着这种原始的方式产生。

街机房和我们这些在弄堂里穿行的孩子们很难产生交集，即便是附近的菜

市场里出现了街机房，最多也只是作为家用机相对欠缺的对抗性游戏的补充，大部分时间还是窝在家里或者互相串门。我在去北京之前，拉拉周围的七八个孩子，办了一次被称为“民间”的比赛，一间狭小的屋子里比赛着谁才是“格斗之王”或者“刀魂拳手”，这也成了我日后在北京组织VF比赛和团体的雏形。

如果不是我一个朋友带我去开了见识，轻易不出家门的我是完全想不到有专业的街机房的。在杨浦一条街上同时并排着五六家大点的街机厅，一些甚至打上了四五个耳洞的少女整天坐在格斗之王的机台前，而身边一个警察和保安看守着。这样的情形让我目瞪口呆，而你作为一个水准相当不俗的“拳皇高手”，我的朋友告诉我，这些街机都非常的厉害。我想中国的“KOF”之所以有这这样高的水准，以至于勇获格斗冠军，正是和如此深的群众基础分不开的。

而对我来说，街机厅里的争强好胜并没有什么感同身受的感受。在“魂之利刃”出现之前，我并不是不碰街机游戏的。只是喜欢看别人对战。世嘉和南梦宫进入中国，都将街机厅的营业场所放在了南城或者繁华地带，食品一店的世嘉至今还是很令人美好的回忆。那种整整齐齐的环境与电影院门厅厅边上潮湿昏暗的街机形成了鲜明的对比。南京路上的曼克顿广场十楼街机也有很多人记得。我在那里第一次看到完全3D的游戏，第一次被大机台台的闷气和音响效果所震撼，VF之所以如此地吸引我，相信是在曼克顿广场初次看到多边形游戏人物时的醒目站占所分不开的。如果不是因为限制进口的法令，街机厅的发展也许能够超越现在遍布每个角落的游戏水货市场。城隍庙的地下曾经开过一个“电玩超市”，十元钱一小时的代价让你自由玩六七十个各种类型的街机，而印象中还有实体将这种街机作为品牌来运营。但也许投入的成本和维护费用过于巨大，最后还是没有发展起来。

不知道在网络已经深入每个家庭的现在，交友这样的事是否会被现代的少年所接受。那个时候，玩友中间还有经常通过信件来交流感情和心得的。每天黄昏站在门口，等着那辆的自行车铃声由远至近，路蜿蜒至面前停下，变成了那段时间里我一个完全不亚于新买一个游戏机的乐趣。

去北京那年，我几个常年一块玩游戏的邻居和一个笔友，快速送上火车，傍晚的阳光洒在他们的脸上，我手里握着那个女孩送给我的相机，里面有一张她的自画像“查姆露”（这是我们在通信时给她起的外号，来自付德里的人物），而她极像当时我拍的很萌一笑也成了我眼中第一次也是最后一次看到的，真实生活中的唯一记得住的影像。©文/Scene



## CONTENTS

# P.26

### 年度最酷的杀戮游戏 人类真正的最后一战

## SPECIAL

002

### 上海游戏页面

让我们把视点回到国内,关注我们身边的游戏圈

042

### 消失在永恒中的游戏公司

纪念游戏历史上我们熟悉或不熟悉的已经不存在的公司们

066

### 电子游戏中的中国功夫

强身健体边玩边练

## GAME GUIDE

048 死神 炙热之魂3

096 弧光之源2

050 纳尼亚年代记2

102 任天堂全明星大乱斗X

090 战场的女武神

106 大蛇无双 魔王再临

## 健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏  
注意自我保护 谨防受骗上当  
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身  
合理安排时间 享受健康生活



●本刊所载图文未经许可不得擅自转载,严禁抄袭。如发现,则根据相关法律法规追究相关人员责任。●凡向本刊投稿,不得一稿多投,所使用的图片或文字皆由投稿者负责,对于侵犯他人版权或其他权利的文字的投稿,本刊概不承担任何法律责任。●本刊拥有对投稿文章的删节权,如投稿不可删改,请投稿者在来稿时注明,作者自留底稿,来稿一律不退。●本刊编辑部恕不接受关于游戏故障内容、笔迹或购机指南的电话询问,对以上问题有疑问的读者请写信或电子邮件咨询,敬请谅解。●凡发现本刊质量问题,请联系本刊编辑部进行调换,电话见下。

■ 编辑招聘要求: 1、精通日文(一级者优先); 2、了解游戏历史及文化; 3、有创意,能策划专题; 4、文笔流畅 思想活跃; 5、能加班熬夜

■ 美术招聘要求: 1、能熟练掌握苹果机、精通Photoshop with Freehand; 2、有至少一年的杂志排版经验,了解书刊制作规则,能够适应非常复杂的版面设计与制作; 3、热爱美术设计,接受过系统的艺术教育; 4、了解电视游戏者优先; 5、能加班熬夜

■ 招实习生要求: 1、熟悉各种排版制作软件; 2、精通3D动画制作; 3、有视讯制作经验者优先; 4、熟悉电子游戏

请将个人简历(写详细,并说明自己的理想)及相关展示能力的作品(主题题材不限,如有杂志经验,请附做过的杂志样稿,发至——  
地址: 北京东直门外大街75号恒信 电脑投稿收  
邮编 100011 咨询电话: 010-64472187  
电子邮箱及作品请发至: yp@vgame.cn

■ 主办单位: 中国电子学会 ■ 主管单位: 中国科学技术协会 ■ 社长: 李志武 ■ 编辑出版: 《电子游戏软件》杂志社 ■ 总编: 黄恩强 ■ 副总编: 杨松

■ 执行主编: 陈柯余 ■ 责任编辑: 郭中林 李沛 刘浩  
■ 美术总监: 郑景伟 ■ 美术编辑: 李皓仁 ■ 联系地址: 北京81-66信箱 ■ 邮政编码: 100061 ■ 编辑电话: 010-64472729 412  
■ 编辑部电子邮箱: dr@vgame.cn ■ 传真: 010-64472184  
■ 编辑部电话: 010-64472177/84472180 ■ 广告电话: 010-64472187 ■ 广告部地址: 杨松 ■ 广告邮箱: adv@vgame.cn  
■ 订阅: 全国各地邮社 ■ 国内刊号: CN11-3505/TP ■ 国际刊号: ISSN 1006-5032 ■ 邮发代号: 82-848 ■ 广告许可: 京新工商字0110号 ■ 法律顾问: 刘浩 北京嘉德律师事务所 ■ 官方网站: www.vgame.cn ■ 官方微博: www.magiczone.cn

游戏新闻闻	014
疾风流言帖	022
中国电玩榜	024
电玩铁板烧	048
游戏铁板阵	052
闯关族的家	058
大墙画廊	064
绘卷	065

GAMEBAR	072
豪游根	074
名越艺艺帖	077
无双专栏	078
猎狐犬基地	079
机战专栏	080
龙哥热线	082
科普园地	084
新作发售表	110



# 游戏新闻眼



## 《合金装备4》开发正告完成 KONAMI召开大型发表会

本刊讯 6月13日，KONAMI数字娱乐公司在东京TOHO CINEMAS六本木大厦召开了预定于今年6月12日全球发售的PS3动作游戏《合金装备索利德4 爱国者之枪》(METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS, 下文简称MGS4)的完成发表记者招待会。

(MGS4)是全世界累计销量2200万套的著名谍报动作游戏《合金装备》系列的正统续作，也是该系列登陆PS3后的首部作品。这部作品的主题是“终结”，在剧情上将《合金装备索利德》系列中的传奇英雄角色“斯内克”的故事进行改写。在本次记者招待会上，举办方将现场布置得如同电影大片首映一样，活动开始时也仿照电影放映的气氛上映了游戏的概念影像以及最新的宣传片。

### 为老玩家们打造的作品

进入新发表环节之后，KONAMI数字娱乐社长田中富美明首先登台，阐述了《MGS4》的市场意义和商业价值。田中社长将现在的业界环境称为“休闲游戏的全盛时代”，并声称“想在现在投入《MGS4》这样的大作对市场进行挑战。”

在田中社长之后，《合金装备》系列监督，著名游戏制作人小岛秀夫向来宾们进行了问候。小岛首先回顾了《MGS4》开发时“无论怎样做也做不完”的辛劳。本作是PS3这个“怪物级平台”的挑战，对5.1ch高清晰度的挑战，对系列最大容量的挑战，对系列最大制作团队的挑战，对首次全球同时发售的挑战，以及对系列完结篇高水准的挑战，是挑战种和极限之后完成的作品。有一段时间中，我们甚至看不到目标，但最后，我们总算还是迎来了完成的时刻。”随后，小岛阐述了日本游戏开发正逐渐被欧美赶超的现状，并阐述了“游戏是一种不断吸收新技术的复合艺术，开发者应当敢于冒一定的风险来开拓未来”的想法。最后，小岛再次强调《MGS4》是

一款为《合金装备》系列的老玩家们制作的游戏，但同时也强调，《MGS4》中包含着开发者们“游戏产业复兴”的意愿，希望更多玩家们能够试着接触一下这款游戏。

最后，SCE社长平井一夫也登台发言。对《MGS4》的完成水平给予了很高评价，并表明SCE将全力支持KONAMI展开《MGS4》宣传和发售活动的意愿。

### 进一步披露的游戏信息

整场结束之后，记者招待会现场进入了由小岛监督亲自担任解说游戏展示环节。小岛首先演示了游戏的第一章《液体太阳》(Liquid Sun)，同时，对《MGS4》的章节构成进行了说明。在本作中每一章的开头，必定会出现本作中的新角色“梦妮”被监视的镜头。锅中煎蛋的数量、煎蛋的形状以及煎蛋的火候会暗示出每章的内容及主题。例如《液体太阳》这一章，名为梦妮的少女一边吟唱并数着数字，一边在锅中打进两个鸡蛋，可其中一个在煎的时候蛋黄散掉了。小岛声称，只要玩家们通过每个章节后再重新回想一下各章开头的镜头，就一定能够明白其中的含义。

《液体太阳》一章的实机游戏演示是从中东某国的民兵与PMC(民间军事承包企业)的战斗开始的。整体上，这一章类似系统解说关卡，系列中熟悉的同伴角色“Otacon”将对通信器材、武器和道具的使用方法逐一进行说明。

在战斗中，斯内克只要攻击其中一方势力的成员，就可以和另一方势力协同作战。不过本次演示回避了《MGS》的主题是“秘密潜入”原则，斯内克不断利用“拟态装”进行隐蔽，在被民兵及PMC双方发现的情况下前进。“拟态装”的表面纹样可以自由变更及储存，当前的隐藏效果会以百分比形式显示在屏幕上。

此时，小岛对游戏中的重要系统“压力计”进行了说明。当斯内克受到烈日暴晒的空场或者气味刺鼻的垃圾桶等恶劣环境中时，生命力和体力计下方就会出现压力计显示。如果放置不管，压力计会不断上升。压力值过高的话，斯内克的气力就会下降，降到一定程度后部分行动会受到限制。因此，随时注意缓解压力是本作游戏中的要点之一。



随后，小岛又对实机演示，对威胁、3D地图提示、Metal Gear Mk.II、索利德之眼等以前曾经公布过的系统进行了详细介绍。小岛还提到了菜单画面左上方的“梦妮监视器”。在剧情中，斯内克要担当梦妮的保护者，因此，即使斯内克进行单独行动，也会用“梦妮监视器”显示梦妮的情况。另外，本作中搭载了“回想”机能，当斯内克遇到了触发回忆的情节时，只要按下“回想”键，回忆中的画面就会显示在屏幕上。

随着地图指引的路线前进，一段时间后会遇到武器商人，斯内克可以在这里进行武器交易。由于本作中的武器种类丰富，玩家可以确保遇到各种不同的战斗方式，当购得趁手的武器时，玩家完全可以改“潜入”为“强盗”。小岛在现场演示了使用RPG-7单兵火箭筒破PMC的坦克，以及使用附带近卫调节瞄准具的XM25高爆榴弹击落PMC的直升机的技巧。小岛还解释称，如果战斗出色，民兵甚至会把斯内克当成英雄，遇到斯内克的民兵头上会出现十字形标志。

### 联合宣传上的凌厉攻势

实机演示完成后，开发方在现场介绍了《MGS4》的各项联合宣传活动。在加入游戏的要素方面，本作和日本饮料品牌“Regen”、索尼手机厂商Sony Ericsson、英国著名摩托车厂商TRIUMPH都有所联系。玩家们可以在游戏中见到这些厂商的产品形象。此外，由于小岛监督本人和Ubisoft的《刺客信条》开发组关系密切，《MGS4》中还特意加入了《刺客信条》的要素，玩家们可以在游戏中的某些拿到《刺客信条》主人公阿诺德·史密斯的服装。此外，KONAMI还和日本服装品牌Lunlun联合开发了《MGS4》的周边商品，并将陆续投放市场。

在记者招待会的最后，小岛监督发表了《MGS4》将召开世界巡回展5战的计划。巡演具体日程还没有确定，但小岛声称，《MGS4》是自21年游戏开发生涯的“最大成果之作”，因此想将游戏中的理念进一步向世界玩家推广。此外，主办方还宣称，将在本作发售日当天“为大家带来惊喜的惊喜”。



战种和极限之后完成的作品。有一段时间中，我们甚至看不到目标，但最后，我们总算还是迎来了完成的时刻。”随后，小岛阐述了日本游戏开发正逐渐被欧美赶超的现状，并阐述了“游戏是一种不断吸收新技术的复合艺术，开发者应当敢于冒一定的风险来开拓未来”的想法。最后，小岛再次强调《MGS4》是





特别报道

# 《无双Online》登陆韩国

本报讯 5月8日, KOE和韩国CJ Internet在韩国首都首尔的Westin朝鲜饭店召开了“MMO动作对战《真·三国无双Online》”新闻发布会,就《真·三国无双Online》在韩国运营的具体日程和运营细节进行了发表。

《真·三国无双Online》是KOE开发的PC版MMO动作游戏,原名《真·三国无双BB》,在日本



人右起为CJ Internet社长、KOE社长、KOE代表、CJ Internet代表。

的运营开始于2006年11月,后于2007年11月更名成了现在的名称。根据此次发布会上公布的消息,这款游戏将于今年6月5日到6月8日进行第一次内测,通过CJ Internet提供的网络门户网站“Net Marble”展开。公测时期暂定为2008年下半年,正式运营开始的时间目前还没有公布。另外,《真·三国无双Online》此次登陆韩国后,将正式加进在日本本土没有发售的“公会”和“PvP”系统。这两个系统都是对战类系统,“公会”是势力对势力的系统,而“PvP”是个人对个人的系统。

KOE董事长兼社长松原健二参加了此次新闻发布会。今年是KOE成立30周年,作为一家重视网络游戏开发与运营的公司,KOE对此次《真·三国无双Online》登陆韩国市场表现出了足够的重视。松原社长表示,今后还将继续关注韩国游戏市场的动向。

5月8日

●SEGA与DNY B.Vi Limited、北京百游汇通网络科技有限公司签署了在中国运营网络游戏的版权合同,并公布了准备推出的第一款作品《三国征战》。(三国征战)是一款以“三国”为题材的PC网络游戏,开发中运用了街机卡片游戏《国之大战》的技术。这款游戏预计于今年6月上旬开始内测。(请见本刊详细报道)



●KOE和韩国CJ Internet在韩国首都首尔召开了“MMO动作对战《真·三国无双Online》”新闻发布会,就PC网络游戏《真·三国无双Online》登陆韩国的具体日程和运营细节进行了发表。这款游戏在韩国首次内测将于6月上旬开始,公测时期为今年下半年。(请见本刊详细报道)

5月9日

●KOE宣布,该公司于多平台上展开的战略动作游戏《大蛇无双》系列累计出货量突破150万套。这个系列是KOE《无双》系列的集大成之作,诞生于2007年3月。(请见本刊详细报道)

●SCE在日本东京新南寺举办了PS3试玩活动“体验 PLAYSTATION”试玩现场设置了PS3主机和对应高清画质的显示器,很多路过的行人都会拿起手柄,试玩了《龙珠Z爆发》、《古惑仔3猛龙传说》等游戏。(请见本刊详细报道)

●SCE宣布,《GT赛车》系列的世界累计出货量已经突破5000万套。(GT赛车)是诞生于1997年的3D竞速赛车系列,再现了世界名厂的最新车型为主要特点。本系列登陆了PS、PS2、PS3等历代PS系家用主机,是当今赛车类家用游戏的代表品牌之一。统计数据表明,在《GT赛车》的代表作品中,单款出货量最高的是《GT赛车3 A-spec》,全世界合计出货量1488万套。



●据海外媒体报道,原任天堂下级公司Nintendo Software Technology的著名程序员陈柯林·希德,将从任天堂离职,并正式加盟微软公司。柯林·希德最早就职于美国游戏公司,在开发SFC版《超级马里奥》时前往日本进入任天堂的开发组,后来加入N64版《1080度雪山滑板》以及NDS版《银河战士PRIME》等名作的开发。据称,柯林·希德进入微软后,将加盟开发了《Forza Motorsport》的内部工作室Turn 10。



特别报道

# PS3体验活动召开

本报讯 SCE于5月9日在日本东京新南寺口广场举行了PS3现场试玩活动“体验 PLAYSTATION”,为PS3主机进行宣传。

“体验 PLAYSTATION”是一次以现场试玩PS3新近发售以及即将发售的新作为主题的现场试玩活动。试玩现场设置了高分辨率的高清显示器,人们可以在最高水准的配置下体验PS3的游戏效果。现场提供试玩的游戏包括预定发售的《龙珠Z爆发》(MotoStorm Complete),以及已经发售的《吉恩突袭3猛龙传说》、《魔界战记Despera》等。

本次活动会场位于车站旁的商店街附近,经过附近的行人中,很多都是午休的公司职员、购物的家庭主妇、以及接受健康检查的老人等平常接触游戏的人群。其中很多人对本次试玩产生了兴趣,站在试玩台前驻足观望。有媒体提到,在现场实际看到并体验游戏作品,和看电视、报刊上的广告会产生完全不同的宣传效果。现场试玩能够形成一种试玩游戏

的人接触游戏的“契机”,对潜在用户的拉动有着独特的作用。但评论也指出,现场试玩持续一段时间才会有比较显著的宣传性,像此次这种只举办一天的活动很难达到理想的效果。SCE的相关负责人表示,由于体验活动的会场是非常有名的展示区,预约非常难,本次活动的时间只能举办一天。

据称, SCE将于今年6月6日在相同的会场举行第二次“体验 PLAYSTATION”活动。



非常受欢迎。一活动试玩现场设置的高清显示器。



特别报道

# 《大蛇无双》创佳绩 累计销量150万

本报讯 KOE公司于5月9日宣布,该公司在多种游戏平台推出的战略动作游戏《大蛇无双》系列全球累计出货量突破150万。

《大蛇无双》是KOE招牌战略动作游戏《无双》系列的集大成之作,其它《无双》中的角色在这款游戏中汇集一堂,形成了全新的风格。《大蛇无双》最早的PS2版发售于2007年3月,后来相继登陆Xbox360、PSP、PC等多种游戏平台,在全世界很多国家和地区发售。KOE的统计数据表明,至今年5月9日为止,初代《大蛇无双》各平台和合计出货量达1108481套,PS2版软件《大蛇无双·魔王再临》出货量为391731套,合计超过了150万套。在初代《大蛇无双》的各地区出货量比例中,亚洲地区占81%,北美占12%,欧洲占7%。亚洲地区依然是最大的市场。

为纪念《大蛇无双》出货量突破纪录,KOE于5月9日当天在官网上放出了5款《大蛇无双·魔王再临》的PC纪念壁纸供玩家们下载。



# SEGA网游进军中国 新作《三国征战》公布

本报讯 SEGA于5月8日宣布,该公司已经和DNY B.Vi Limited、北京百游汇通网络科技有限公司签署了在中国运营网络游戏的版权合同,准备在中国推出运营战略动作网络游戏作品。

据悉,SEGA预计在本经营目推出的第一款游戏是专门面向中国大陆地区开发的PC网络游戏《三国征战》。这是一款以“三国”为题材的游戏作品,登场的人物角色众多,并在开发中参考了SEGA著名街机卡片游戏《三国志大战》系列的技术。从目前公布的游戏画面来看,这款游戏似乎包含卡片类要素。这款游戏预计于今年6月上旬开始内测,之后逐步实现商业化。目前,这款游戏目前还没有在日本本土展开的计划。

据悉,SEGA此次签署的版权合同中除《三国征战》以外,还包括其它正在开发的游戏作品。SEGA宣布,将随着开发进行的状况逐步公布相关信息。



# 5月9日

●EVL-5宣布，将在NDS游戏《雷顿教授》系列的新作《雷顿教授与最后的时间旅行》中起用日本著名演员小栗旬作为角色进行配音。小栗旬是在电影、广播剧和舞台剧等多领域都有所建树的日本著名演员。此次演绎的“谜之青年”是游戏中的线索人物，对剧情展开起着关键性作用。

# 5月11日

●美国网络媒体宣布，今年春天在PS3和Xbox360上发售的极限运动类游戏《Skate》将以重新开发的形式移植到Wii和NDS上，其中的Wii版还将对应专用周边“Wii平衡板”，Wii版和NDS版《Skate It》预定于2008年年内发售，但具体的发售信息目前还没有确定。（请见本刊后续报道）



游戏中动作有赖运气

# 5月12日

●MMV公布了NDS新作《创世法典》，这款以“预言”为主题的新版魔创RPG将于今年秋天发售，价格目前还没有确定。（请见本刊详细报道）

●CAPCOM正式公布了PSP新作《Fate/Tiger斗技场Upper》的发售信息，这款3D冒险对战游戏将于今年8月28日发售，通常版的售价为5240日元。此外，CAPCOM还将于发售日当天推出这款游戏的豪华限定套装“MEGAMORI BOX”，其中附赠特制罗牌、塔罗牌、广播剧CD、特别DVD和设定资料集等赠品。这款限定套装的价格为9800日元。

●MMV宣布将与美国XSEEDS JKS进行业务合作，参与北美地区的游戏发行事业。MMV旗下的《牧场物语》等名作以前也推出过美国版，但都是委托其他游戏发行商代为发行的。MMV的发行事业正式进驻北美后，其旗下的游戏将进一步海外化。（请见本刊详细报道）

●SEGA宣布，将于今年5月下旬推出街机卡片游戏新作《时尚魔女·拉美和贝莉2008》，并同时推出新款游戏卡片。本作是SEGA面向年轻女孩开发的装饰类街机卡片游戏《时尚魔女》的最新作，除增加了NDS版中的新角色“黑魔女米莱”之外，还大幅扩充了服装及装饰品的卡片种类。（请见本刊详细报道）

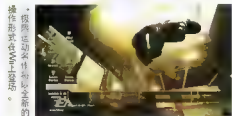


游戏新闻眼  
2008 15

## 软件 《Skate》登陆Wii和NDS

本刊讯 美国游戏网络媒体近日宣称，今年春天于PS3和Xbox360上发售的极限运动类游戏《Skate》将以重新开发的形式移植到Wii和NDS上。游戏名称为《Skate It》，其中的Wii版还将对应专用周边“Wii平衡板”。据称，Wii版和NDS版目前已经处于开发进程当中，官方将择日进行正式发表。

《Skate》是由美国游戏开发公司EA BLACK



移植形式采用与PS3相同的操作形式在Wii上实现

BOX和EA MONTREAL共同开发的滑板题材极限运动类游戏。其PS3版和Xbox360版已于今年3月中旬发售。本次移植版中的Wii版将移植由EA B-LOCK BOX和EA MONTREAL负责制作，而NDS版则由EA BLACK BOX的核心开发人员与美国开发公司Exent共同开发。本作的总制作人斯科特·布拉克斯在接受采访时称，Wii和NDS版的计划早在最初开发时就被提出过，但并没有立即付诸实施。如今PS3和Xbox360版已经成功发售，开发组成员进行了一些实验，得到了全新的制作经验，这才正式开始了将这款游戏移植任天堂主机的计划。

目前公布的信息显示，Wii版《Skate It》除对应原有的手柄操作外，还应对应任天堂在《Wii Fit》时推出的专用周边“Wii平衡板”。Wii版和NDS版《Skate It》预定于2008年年内发售。

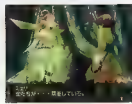
## 软件 NDS新作《创世法典》

本刊讯 MMV近日公布了NDS新作《创世法典（AVALON CODE）》，这款游戏角色扮演游戏预定于今年秋天发售，价格目前还没有确定。

《创世法典》是一款以幻想世界为舞台的游戏作品，玩家需要不断书写、修改“预言书”并与怪物们进行战斗，最终拯救整个世界。本作的主人公可以选择性别，男主角名叫尤米尔，女主角名叫蒂亚，玩家可以从中任选一人进行游戏。本作的剧情以“预言”为主题。有一天，主人公获得了一本拥有绝对力量的“预言书”，并得知了世界正在逐渐走向灭亡的事实。于是，主人公和精英们一同踏上了拯救世界的旅途。拯救世界的一切关键，就在主人公手中的“预言书”上。这本“预言书”将留下何种信息，世界的命运将走向何方，一切都掌握在玩家的手中。

本作的战斗系统是实时战斗型，玩家在屏幕上直接操作主人公进行战斗，下屏中则会显示出“预言书”的

页面，玩家需要活用“预言书”的能力来控制战斗局势。例如，有些怪物拥有“无敌”的能力，直接攻击无法对其生效。在这种情况下，主人公要先设法将怪物的情报记录进“预言书”中，然后再对显示出的情报进行修改，将其“无敌”属性除去。这样一来，战斗中的敌人就会变成没有“无敌”能力的普通怪物，能够比较轻松地打倒了。因此，“预言书”的使用在本作中起着至关重要的作用。另外，主人公还可以通过和城镇中的人们对话来收集写入“预言书”中的情报。另外，本作中还有恋爱要素，游戏中会出现主人公的恋人候补，当恋爱成功以后，玩家可以与其结成恋人关系。



## 软件 《时尚魔女》出新作 SEGA重整街机品牌

本刊讯 SEGA宣布，将于今年5月下旬推出街机卡片游戏新作《时尚魔女·拉美和贝莉2008》，并同时推出新款游戏卡片。

时尚魔女·拉美和贝莉是SEGA于2004年10月推出的街机换装式卡片游戏，对象群体以年轻女孩为主。玩家每次游戏时能够从题库中获得一张“装饰魔法卡”，玩家可以通过街机扫描的方式使用这些卡片装扮女主角，并参加“时尚大赛”。在其中夺取名次。这款游戏受场之后，在低龄女孩中引发了空前的游戏热潮。时尚魔女网世后已经陆续推出了多代，SEGA还于2006年11月推出了NDS上的移植版。

本次推出的《时尚魔女·拉美和贝莉2008》是SEGA在调整其街机经营规模之后推出的最新作，除在可选手中增加了NDS版中的新角色“黑魔女米莱”之外，还大幅扩充了服装及装饰品的卡片数量，并增加了“上衣”“下装”和“饰品”三种新类型的卡片。

## MMV展开新合作 参与北美发行事业

本刊讯 MMV近日宣布，将通过其美国法人Marvelous Entertainment USA与AQ Interactive（AQI）旗下的美国公司XSEEDS JKS进行业务合作，参与北美地区的游戏发行事业。这一消息的发表意味着日本游戏大厂MMV今后将以白社名义在北美发行游戏作品。

MMV在2007年6月发表的中期经营计划书中表明了“扩大海外销售市场”的意图。在此次发表的合作计划实施之后，Marvelous Entertainment USA将在北美发行游戏，并由XSEEDS JKS负责销售与宣传工作。实际展开计划方面，MMV预计于今年11月推出PSP游戏《瓦尔哈拉骑士2》的美版，作为实际参与北美发行市场的第一款作品，正式开始品牌推广的计划。

XSEEDS JKS是由AQ和社长吉崎彰联合出资成立的，主要业务是软件销售与市场调查，曾经参与过《王国之心 革命》和《PSP版（狂野陷阱X）》等游戏的发行工作。2007年5月，这家公司正式成为AQI的子公司。



# 索尼公布年度业绩

本刊讯 索尼于6月14日发表了2007至2008年度集团业绩。业绩数据显示，索尼集团在期间内的总销售额及营业收入为3兆8714亿日元，净利润为3694亿日元。这两个数据都达到了历史最高值。

在此次业绩公布中，索尼游戏事业的业绩增长相当引人注目。PS2事业虽然随着市场局面转移而萎缩，但PS3的销售额在这一年中大幅增长，PSP新机销售状况也非常稳定，硬件整体呈现增收局面。软件方面由于PS3的市场扩大，也实现了整体增收。因此，游戏事业的业绩实现了整体增长，销售额达到1兆2842亿日元，比前年度增长26.3%。销售数据方面，PS2主机为1373万台，比前年度下降98万台，PSP主机为1389万台，比前年度增长436万台，PS3为924万台，比前年度增长563万台。软件方面，PS2为15440万套，比前年度下降3950万套，PSP为5550万套，比前年度增长80万套，PS3为5790万套，比前年度增长4460万套。在游戏领域的经营利益上，由于PS3制造成本的改善、PS3软件销量的提升以及PSP新机型的顺利增长，财年上半年虽然出现了赤字，但下半年则是扭转为高字局面，逾期营业额为1245亿日元，比前年同期下降1078亿日元。

索尼同时公布了游戏领域下一财政年度的业绩预测，PS2预期900万台，PSP预期1500万台，PS3预期1000万台，各机种软件合计预期2亿5000万套。

索尼同时公布了游戏领域下一财政年度的业绩预测，PS2预期900万台，PSP预期1500万台，PS3预期1000万台，各机种软件合计预期2亿5000万套。

索尼同时公布了游戏领域下一财政年度的业绩预测，PS2预期900万台，PSP预期1500万台，PS3预期1000万台，各机种软件合计预期2亿5000万套。

索尼同时公布了游戏领域下一财政年度的业绩预测，PS2预期900万台，PSP预期1500万台，PS3预期1000万台，各机种软件合计预期2亿5000万套。

索尼同时公布了游戏领域下一财政年度的业绩预测，PS2预期900万台，PSP预期1500万台，PS3预期1000万台，各机种软件合计预期2亿5000万套。

索尼同时公布了游戏领域下一财政年度的业绩预测，PS2预期900万台，PSP预期1500万台，PS3预期1000万台，各机种软件合计预期2亿5000万套。

索尼同时公布了游戏领域下一财政年度的业绩预测，PS2预期900万台，PSP预期1500万台，PS3预期1000万台，各机种软件合计预期2亿5000万套。

索尼同时公布了游戏领域下一财政年度的业绩预测，PS2预期900万台，PSP预期1500万台，PS3预期1000万台，各机种软件合计预期2亿5000万套。

索尼同时公布了游戏领域下一财政年度的业绩预测，PS2预期900万台，PSP预期1500万台，PS3预期1000万台，各机种软件合计预期2亿5000万套。

索尼同时公布了游戏领域下一财政年度的业绩预测，PS2预期900万台，PSP预期1500万台，PS3预期1000万台，各机种软件合计预期2亿5000万套。

## 5月13日

●KOEI公布了NDS新作《信长的野望DS2》的发售信息，这款著名历史战略模拟游戏《信长的野望》系列的续篇将于今年7月31日发售，价格为5040日元。（请见本刊详细报道）

●KOEI公布了2007至2008年的年度业绩，期间中总销售额为291亿1200万日元，比前年同期增长19.5%，纯利润52亿8600万日元，比前年同期增长17%，呈现顺利增收的局面。据分析，KOEI的业绩增长主要源于主力游戏软件良好的销售局面，其中PS3和Xbox360版《真·三国无双5》创下了80万以上的销量等，有效支持了KOEI的运营。



1在PS3和Xbox360上推出的《真·三国无双5》成了KOEI财年年度中的畅销之作。

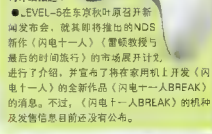
●SEGA SAMMY H.O.D. NG5公布了2007至2008年的年度业绩，期间中总销售额为4589亿700万日元，比前年同期提升13.1%，但纯利润上出现了524亿7700万日元的损失。如同先前公布新经营方针时透露的一样，SEGA的损失主要源自营业性娱乐设施的业绩不振。SEGA SAMMY H.O.D. NG5同时宣布，将聘任即将从电信服务公司NTT DoCoMo退任的夏野刚担任社内董事。

●任天堂欧洲公司宣布，将从5月20日开始实施Wii网络下载服务“Wii Ware”，首批放出的软件包括《马里奥医生&细菌扑灭》、《小国王与约定之国》等。（请见本刊详细报道）

●任天堂欧洲公司宣布，将从5月20日开始在欧洲正式实施Wii网络下载服务“Wii Ware”，首批放出的软件包括《马里奥医生&细菌扑灭》、《小国王与约定之国》等。（请见本刊详细报道）

●微软宣布，将从6月5日开始在日本全国举行Xbox360主机的促销活动，凡在店头同时购买Xbox360主机及一款指定软件的玩家将可获得官方附赠的“周边套装”，其中包括手柄及耳机等。赠品限量发送，送完即止。（请见本刊详细报道）

●EVEIL-5在东京秋叶原召开新闻发布会，就其即将推出的NDS新作《闪电十一人》（雷顿教授与最后的时间旅行）的市场展开计划，进行了介绍，并宣布了将在家用机上开发《闪电十一人》的全新作品《闪电十一人BREAK》的消息。不过，《闪电十一人BREAK》的机种及发售信息目前还没有公布。



## 软件

# Wii Ware 登陆欧洲

本刊讯 任天堂欧洲公司5月14日宣布，将从今年5月20日开始在欧洲市场正式启动Wii网络下载服务“Wii Ware”。任天堂同时公布了这项服务在欧洲首批放出的软件列表。

“Wii Ware”是任天堂社推出的一项Wii专用网络服务，利用这项服务，游戏开发商可以完全对应Wii操作形式与网络通信功能的最新游戏作品以网络发售的形式进行流通。从大型厂商到小型厂商都可以利用这个销售平台，市场对应面广阔，价格设定也非常灵活，玩家既可以在网上购买游戏大作，也可以付费下载一些有趣的小游戏。此前，这项服务已经分别于今年3月25日和5月12日登陆日本和北美市场。

对于此次Wii Ware登陆欧洲一事，任天堂欧洲公司的市场管理兼执行董事罗兰·西弗斯（Laurent Fischer）表示：“Wii Ware在游戏开发者中引发了热烈的反响，任天堂对此感到非常高兴。我们期待着各种规模不同的开发者们将这次机会转变成为全新的概

念、游戏形式、游戏操作及游戏体验。同时，开启这扇创造者之门也意味着Wii用户们将看到更加丰富、更加有趣的游戏。”

任天堂同时公布了Wii Ware在欧洲的首批游戏，共包括《马里奥医生&细菌扑灭》（最终幻想水晶编年史）、《小国王与约定之国》（Lost Winds）（星际战士R）（Toki Tori）（TV Show King）八款。



任天堂同时公布了Wii Ware在欧洲的首批游戏，共包括《马里奥医生&细菌扑灭》（最终幻想水晶编年史）、《小国王与约定之国》（Lost Winds）（星际战士R）（Toki Tori）（TV Show King）八款。

任天堂同时公布了Wii Ware在欧洲的首批游戏，共包括《马里奥医生&细菌扑灭》（最终幻想水晶编年史）、《小国王与约定之国》（Lost Winds）（星际战士R）（Toki Tori）（TV Show King）八款。

任天堂同时公布了Wii Ware在欧洲的首批游戏，共包括《马里奥医生&细菌扑灭》（最终幻想水晶编年史）、《小国王与约定之国》（Lost Winds）（星际战士R）（Toki Tori）（TV Show King）八款。

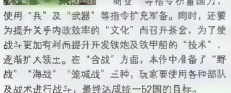
任天堂同时公布了Wii Ware在欧洲的首批游戏，共包括《马里奥医生&细菌扑灭》（最终幻想水晶编年史）、《小国王与约定之国》（Lost Winds）（星际战士R）（Toki Tori）（TV Show King）八款。

## 软件

# 《信长的野望DS2》发售日期正式确定

本刊讯 KOEI近日正式公布了NDS新作《信长的野望DS2》的发售信息，这款著名历史战略模拟游戏《信长的野望》系列的续篇将于今年7月31日发售，价格为5040日元。

《信长的野望DS2》是以PC版《信长的野望·武将风云录》的NDS系统为基础重新开发的NDS新作。同时，本作又追加了很多原创要素，包括能够发挥更富战略性的合战的“战术”指令，以及进一步发掘《武将风云录》的文化与技术主题的“国家特征”等。在本作中，玩家将实行“开垦”及“商业”等指令积蓄国力，使用“兵”及“武器”等指令扩充军备。同时，还要为提升关东效率的“文化”而广开招会。为了使关东更加便利而提升开发领地及铁甲船的技术，逐渐扩大领土。在“合战”方面，本作中具备了“野战”“海战”“攻城战”三种，玩家需要使用各种部队及战术进行战斗，最终达成统一62国的目标。



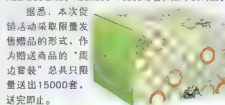
## 日本专题

# 微软在日本举行 Xbox360 促销活动

本刊讯 微软近日宣布，将从6月5日开始在日本全国的游戏店中举行Xbox360主机的促销活动，在活动开始后购入指定商品的玩家将可获得官方提供的赠品套装。

本次活动的指定购入商品为Xbox360主机及一款指定游戏软件，在活动开始后同时购入这两件商品的顾客可以获得一款“周边套装”，套装中的内容包括一个Xbox360手柄、一个Xbox360专用耳机以及一款限定版游戏。参加促销活动的游戏软件都是将于6月发售的日版新作，共包括《龙珠Z爆发》（忍者外传2）（FIFA国际足球3）（吉他的英雄3摇滚传奇）机动战士高达：特洛伊行动》（战地：叛逆乱战）六款。参加促销活动的主机则包括Xbox360、Xbox360 Elite、Xbox360 Arcade等各种版本的商品。

据悉，本次促销活动采取限量发售赠品的形式，作为赠送商品的“周边套装”总共只限量送出15000套，送完即止。





# 游戏创意上的“战略反攻”

## ——Platina Games游戏制作人对谈

如同本期新闻中报道的一样，SEGA近日宣布与游戏开发公司Platina Games正式展开软件开发上的合作。Platina Games是一家聚集了众多日本游戏制作人的传奇公司，但现阶段却一直未展露的端倪。另一方面，SEGA由于经营上的问题，最近也成为业界各方关注的对象。因此，此次SEGA和Platina Games在英国伦敦和德国旧金山举行的发表会立刻受到了众多新闻媒体的关注。下面这篇文字是记者在旧金山与负责此次合作中新作开发的数位制作人的对谈。参加对谈的人Platina Games的成员外，还包括作为开发方Nude Maker社长，参加《无限航路》开发的游戏制作人河野。二三，大家可以从中简单了解到此次合作的相关情况。



参加合作计划的制作人合影。前排是 MAD WORLD 游戏导演西河繁晃，后排左起依次是 Nude Maker 社长河野，Platina Games 社长并达也，Platina Games 开发负责人稻叶敦志和《Bayonetta》游戏导演谷村宪男。

### 超越玩家期待的实力

你们选择SEGA作为合作伙伴的理由是什么？

三井■作为游戏开发公司，我们必须选择一家负责商榷的发行商作为合作伙伴。因此和取家公司进行了商谈。最后我们决定和SEGA共事，最主要的原因是较高的自由度。游戏公司始终提倡的基本方针是“原创志向”，但现在的游戏业界整体上追求的是“续篇”，很多发行商追求的也是这个。可是，如果只想接着做续篇，大家就不会从原来的公司跑出来了。我们想做的是原创作品。为了实现这个志向，我们觉得选择SEGA是最好的，因为他们对我们说“你们只要自由发挥就好”。

——对于Platina Games来说，“原创性”是不可偏颇的吗？

三井■当然。以神谷为代表，我们聚集了很多对原创游戏拥有高级制作能力的人才，因此想遵循这个原则做下去。如同FC时代和超级时代一样，大家都钟情于“崭新的题目”。现在的玩家们确实觉得“买续作会比较放心”，可如果大家都这样，业界就会走进死胡同了。

——你们挑战的是崭新的作品，不怕担风险吗？

三井■过去我们也在内部做过发行的工作，但现在是个独立的开发工作室。也就是说，开发出高品质的游戏作品，是我们现在最重要的使命。而把它传递给用户并进行销售，凡是SEGA的工作。在这一点上，我们对SEGA抱有非常大的期待。

稻叶■乍看起来，我们的作品可能过于“前卫”，但实际上这是一种在保证游戏安心感之上的“前卫”。因此，并不会难以接受难以理解的情况发生。

也就是说，是在重视游戏基础之上的崭新性

三井■因为致力拥有一直在坚实开发游戏并做出了实绩的成员。

——关于你们选择全球市场作为展开方向

三井■考虑到现在欧美市场相对较大的状况，我们觉得选择全球市场展开是理所当然的事。另外，我在以前的公司中也被告知“必须把眼光放在世界市场上”，因此做过这方面的训练。

你们认为全球市场游戏中最重要的武器是什么？

三井■现在全世界都通用的游戏开发者

### 制作人们眼中的新作

请简单介绍一下这次准备推出的新作吧

神谷■《Bayonetta》是一款想让玩家们感到“真正的3D动作就是这个！”的作品。我觉得，它拥有超越所有现有3D动作游戏的力量。

河野■无限航路（暂定），是一款为战壕爱好者们准备的软件。铁骑的时候，我们曾经作过喜爱机器人的感情进一步开发。这次，我们要是带着喜欢字战壕喜欢得不得了的心情展开工作的。如果喜欢战壕，请一定要试试这个作品。本作是在“幼年期的续作”这样一个灵感中诞生的，但由于关系到故事的核心，再新的东西也在还要保密。（笑）不过，大家可以尽情期待。

三井■MADWORLD是一款面向Wii平台的作品，我们想把它做成一款“能让家庭成员一同享受的‘残废’游戏”。我们希望玩过这款游戏玩家直到10年、20年之后还能回忆它。

稻叶■这款游戏能否在日本发售现在还不明了，总之我们是先按照“最有趣”的原则进行制作的。在发售时，我们也会考虑到一点年龄分级的因素，但我们不会因为这个降低游戏的乐趣。

### 在欧美展开的自信心

——本次在伦敦和旧金山举行的活动感觉如何？

西河■MADWORLD在这些地方引起了非常大的反响，我们觉得这是个好消息。我们全为了在日本获得相同的反应而努力。今后我们也不会在游戏性上妥协，准备努力向前猛进。

河野■无限航路是个非常

奥的世界，这次确实有人表示非常喜欢它，我感到非常高兴。发疯发疯是在什么地方都有啊。（笑）比起铁骑来，这次的游戏中更易于上手，也更有多次游戏的价值，大家可以反复体验其中的乐趣。我们觉得非常高兴，因此请大家期待。然后就是站在Nude Maker（专门承接游戏引擎制作的日本软件开发商，在本次计划中协助进行新作的开发）的立场上来说，在下一部作品中，我想回到一下许久未碰的恐怖游戏。

——这个计划也是和Platina Games合作的吗？

河野■还没有定。不过，我自己非常喜欢Platina Games是毫无疑问的。（笑）

神谷■稻叶在发表会的讲话中也提到了，像这样对新作进行发表，能够告诉大家“我们正在坚定地进行游戏制作”，确实是一件令我们感到高兴的事。爱好者们真的为我们担了不少心。《Bayonetta》是一款以正统3D动作作为追求的游戏，我想我不需要花太多语言来介绍它，因为这次展出的就是我们的实绩，我觉得已经把作品的优秀准确传达了出去。无论大家抱有怎样的期待，我想都有超越它的自信。请大家能怎样想象就怎样想象吧。尽情幻想也没有关系。

三井■由于是全世界市场展开为前提，我们在伦敦和旧金山的本部召开了发表活动，现在想起来，这真是太好了。我在发表会致辞时也说了，这是一次令我们心动已久的有趣经历。希望今后能有更多这样的经历。游戏开发中的一些不易处都教给了我们，而把它传达给世界上的玩家们是我的工作，我想把所有精力都倾注在这上面。Platina Games能拿出什么样的游戏，大家等着看好！

——在日本有没有发表会的预定呢？

三井■我们是日本的开发工作室，面向日本市场进行宣传是理所当然的。但因为这次合作以面向全球市场推广为前提，我们首先想在日本以外的地区召开发表会。在这种意义下，这次的行动也是非常成功的。虽然现在还不能明言，但在日本应该也会有发表的机会。这是我们作为开发工作室自己应承担的职责。因此，我们公司的动力都非常强烈。当然，失败是不能被允许的。来自周围的压力也让我们想象的大，我们是在一种很困难的状况中工作的。不过，我们拥有能产生好结果的自信，还请大家期待。





## SEGA 新合作计划

本刊讯 SEGA 于5月16日宣布, 将和游戏开发公司 Platina Games 进行软件开发方面的正式合作, 在各游戏平台之上共同推出4款原创游戏新作。

Platina Games 是由原属CAPCOM的三井也担任董事长的日本游戏开发公司, 旗下汇集了3名上



司、神谷英树、稻叶敦志等众多著名制作人。SEGA 和 Platina Games 宣称, 此次合作“不会被现有的游戏模式所束缚, 积极开发具有感动性和冲击力的原创作品”。本次发表的游戏包括 Wii 版 (MADWORLD)、PS3 与 Xbox 360 版 (Bayonetta) 和 NDS 版《无限旅程》。除此之外, 还有一款二上真司参与开发的未公布作品。这些作品预计于2009年发售。

MADWORLD 是由稻叶敦志担任监督的动作游戏, 游戏中只使用了白、黑、赤三种颜色, 并突出摇滚风格的表现形式。Bayonetta 是由神谷英树负责开发的动作游戏, 游戏的工具是一位拥有超越常识的身体能力的现代魔女“Bayonetta”。无限旅程是由稻叶敦志和河野一二三联合开发的角色扮演游戏。玩家将操作宇宙舰艇, 在多种行星交织的广阔宇宙舞台中展开科幻之旅。



## 任天堂被判专利侵权

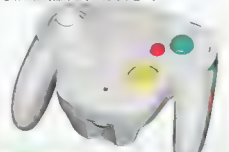
本刊讯 美国游戏媒体于5月中旬发布消息称, 东德克萨斯联邦法院日前就美国 Anascope 公司起诉任天堂主机手柄侵权案做出判决, 陪审团判定任天堂败诉, 并要求任天堂美国公司向 Anascope 支付1200万美元的赔偿费用。

这起游戏业界的诉讼始于2006年8月。当时, Anascope 向德克萨斯州的联邦法院递交诉状, 状告任天堂和微软公司发售的商品侵害了该公司于1999年至2005年间取得的12项专利, 这些技术包括信号传感器、力反馈和震动芯片等, 与游戏手柄研制有很紧密的关系。Anascope 在关于任天堂的指控中声称, 任天堂推出的 Wi 4 典型手柄、NGC 手柄和光枪手柄“Wave Bird”等都属于侵权产品。不过, Anascope 虽然明确提出了涉嫌侵权商品的名称, 却没有对外公布这些商品侵权的具体情形。

在当年的诉讼中, Anascope 要求任天堂和微软立即停止销售侵权产品。Anascope 同时宣称, 如果这两家公司不停止“不正当得益”, 会要求法院判

两家公司强制支付专利使用费。不过, 在诉讼正式开始之前, 微软公司和 Anascope 进行交涉并达成了庭外和解, Anascope 因此撤回了对微软的诉讼, 从而使诉讼对象变成任天堂。

对于这场打了将近两年的官司的判决结果, 诉讼双方各自做出了不同表态。任天堂的发言人表示“会尽力寻找降低诉讼金额的策略”, 而 Anascope 的辩护律师则对媒体表示“无可奉告”。

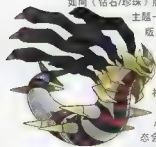


## 《口袋妖怪》出新作 白金版本正式公布

本刊讯 POKEMON 于5月中旬正式发表了《口袋妖怪》系列的 NDS 版最新续作《口袋妖怪·白金》, 这款游戏预定于今年秋天发售, 价格目前还没有确定。

《口袋妖怪·白金》是于2006年发售的 NDS 版《口袋妖怪·钻石珍珠》的改编加强版。目前, 《口袋妖怪·白金》在全世界的累计销量已经超过1400万份, 是全世界《口袋》迷们当前交流与游戏的主要作品。本次发表的《口袋妖怪·白金》将在《口袋妖怪·钻石珍珠》的基础上继续追加各种新要素, 以崭新的面貌出现在爱好者们面前。

如同《钻石珍珠》版本各选一只神兽作为主题一样, 本次的《白金》版本也选择了原游戏中的第三神兽“鬼龙神”作为主题。根据目前公布的消息, “鬼龙神”将在《白金》版本中以全新的“原始形态”登场, 但这个新形态会发生什么能力上的改变还在不得而知。



## 数家美国游戏公司退出业界团体 ESA

本刊讯 美国游戏媒体近日发布的消息称, 美国游戏发行商 Activision、Lucas Arts 以及法国媒体产业集团 Vivendi Games 旗下的游戏部门 Vivendi Games 这三家游戏公司从今年起将不再保留美国娱乐软件协会 (Entertainment Software Association, 简称 ESA) 的成员资格, 从而正式从这个团体中退出。

ESA 是美国最有影响力的游戏业界团体之一, 在业界成员的交流沟通、业界环境的协调整合上起着不小的作用。由 ESA 每年在美国举办的 E3 展是世界上规模最大的游戏商业展会, 每年都吸引着全球游戏爱好者及业界人士的目光。ESA 下属的成员就包括微软、EA、Take Two、Ubisoft、THQ、Crave、Atari 和 Disney 等著名欧美游戏企业, 也包括任天堂、SCE、SQUARE ENIX、CAPCOM、KONAMI、NBGI 及 SEGA 等著名日系企业。此次宣布离开的三家公司均未公开退出 ESA 的理由, 但三家公司的同时也表示, 退出 ESA 并不会对参加 E3 展会造成影响。



## 5月15日

● POKEMON 公布

了《口袋妖怪》系列的 NDS 版最新续作《口袋妖怪·白金》。这款游戏预定于今年秋天发售, 价格目前还没有确定。本作是《口袋妖怪·钻石珍珠》的改编加强版, 以原作中的第三神兽“鬼龙神”作为主题, 在游戏中, “鬼龙神”将以全新的“原始形态”登场。(请见本刊详细报道)

● 美国游戏媒体发布消息称, 东德克萨斯联邦法院日前就美国 Anascope 公司起诉任天堂主机手柄侵权案做出判决, 陪审团判定任天堂败诉, 并要求任天堂美国公司向 Anascope 支付1200万美元的赔偿费用。这起业界诉讼始于2006年8月, Anascope 指控任天堂推出的数种手柄类商品侵犯了该公司的专利权。(请见本刊详细报道)

● KONAMI 公布2007至2008年的年度经营业绩, 期间中总销售额为2974亿2000万日元, 比前年同期提升6.1%, 纯利润183亿4500万日元, 比前年同期增长13.2%, 业绩基本保持增长态势。据分析, KONAMI 本期在欧美市场的软件战略是顺利维持游戏部门经营状况的重要原因之一。

## 5月19日

● 美国游戏媒体宣称, 美国游戏发行商 Activision、Lucas Arts 以及法国媒体产业集团 Vivendi 旗下的游戏部门 Vivendi Games 这三家游戏公司从今年起将不再保留美国娱乐软件协会 (ESA) 的成员资格, 从而正式从这个团体中退出。ESA 是 E3 展的主办方, 在美国游戏业界具有很大影响力。(请见本刊详细报道)

## 5月20日

● EA 宣布再次延迟公开收购 Take Two 股票的期限, 变更后的运作时限为今年6月16日的23点59分。到上述收购的期限5月16日为止, EA 总共收购到了621万7281股 Take Two 的股票, 重新计算 Take Two 股票总数的大约89%。EA 宣称将重新研究此次收购的可行性, 并表示在新的收购期间内, 每股25.74美元的收购价格不会改变。

## 5月21日

● CAPCOM 公布了2007至2008年的年度经营业绩, 期间中总销售额为830亿9700万日元, 比前年同期提升11.5%, 纯利润78亿7000万日元, 比前年同期增长33.4%, 达到了历史上第二的好成绩。据分析, CAPCOM 主力游戏品牌《生化危机》(怪物猎人) 及相关作品的销售佳绩是业绩提升的主要原因。



# 游戏开发的地域性格

## ——评日美游戏开发商的运作机制

今年四月份,“畅销游戏软件”这个话题一直没有从业界之中离开。刚刚错过了PSP改版游戏《怪物猎人Porte 2nd G》超出预期的销售成绩,Xbox360和PS3又迎来了超重量级大作《横行霸道V》。在“五一”这个世界性的节日中,和新锐游戏大作共同度过假期的各国玩家不在少数。

《横行霸道》系列确实是欧美游戏成功发行的一个典型范例。在《横行霸道V》发售之前,这个系列已经在全球创下近8500万套的累积销量,以单一游戏系列的标准来衡量,这个成绩无疑已经达到“怪物级”的标准。此次发售的《横行霸道V》虽然有着更游戏平台的不稳定因素存在,但在4月29日发售当天,发货量还是达到了600万。在《横行霸道IV》本身创造热销的同时,这款游戏的发展方Rockstar North及发行方Rockstar Games也成了人们讨论的对象。由于前段时间EA收购改组Rockstar Games上级公司Take Two的事件还没有走出人们的视线,游戏发行在商业运作层面上种种问题近期依旧为游戏评论者们所热议。

应该说,“开发商”与“发行商”的立场分化是个近年来逐渐受到重视的课题,它代表着游戏软件在制作与经营上环节划分的明确化,也反映了游戏企业的崭新格局。

### 文化差别导致认知差别

几年前,“开发商(Developer)”与“发行商(Publisher)”的区别在国内还不太被提起,当时的很多玩家对二者间的区别也并不十分明了。究其原因,与两国玩家较多接触日系游戏厂商有很大关系。

早期的日系游戏软件厂商大多兼开发商与发行商于一身,有些开发虽然后有独立的子公司编制,但为了形成品牌效应,在发行时也只打上上级公司的旗号,贯彻“背后支持”的立场。因此,很多早期外包作品一直被玩家认为是负责发行的大厂自行开发的。随着游戏世代的进化,游戏全部由开发已经不现实,开发与发行的分化成为大的商业趋势。

但是,由于日本的游戏业界已经经历了“游戏软件是发行商主导的产物”的既成观念,游戏开发方

的认知地位依然没能提升到应有的高度。换句话说,在日本的游戏开发中,“由谁出钱”比“由谁来做”更受人关注。日式游戏开发的惯常运作形式是,主要发行商们扮演“委托人”的角色,将任务委托给开发商,然后出钱从开发商手中买下完成的作品。这样一来,开发商就自然而然地聚集在了发行商周围,玩家们提起游戏开发商的时候,也一般首先会提到“某某发行商旗下的”。

另一方面,欧美游戏业界中的“开发商”和“发行商”则从很早以前就确立了“合作伙伴”的关系。欧美厂商遵循的是最合理、最有效率的工作方式,这一点也体现了欧美和日本在文化上的根本差异。举例来说, KONAMI曾于2000年取得了日本职业棒球机构的制作版权独占合同,这一消息在日本国内引起了很大争议,很多人认为这种做法“不可理解”。可与此相对,在欧美,EA一直保有NFL(美国职业橄榄球联盟)的独占合同,Take Two一直保有MLB(美国职业棒球联盟)的独占合同,但美国用户习以为常,认为这是普遍的商业手法。

### 开发工作上的不同形态

日系游戏企业的历史形态,可以看成是由开发公司形成的集合体。不过,在具体开发工作上,日本业界又有着灵活多变的操作形式。有时候,一家企业会负担一款游戏从企划到开发的所有工作,但也有时候,企业只负责开发和统筹,而将各种具体任务分别外包出去。事实上,即使一间公司中各个环节的制作工作全部齐备,在面临某些项目时,依然会将部分工作外包。与此相对,负责承包的公司即使技术力量齐全,也有可能只接到一部分工作的委托。另外,暂时及有自项目的制作人也经常被派到其它公司,参与大型项目的制作。虽然开发公司互为竞争对手,但由于这种“合作”的传统,日系游戏企业之间还是体现出了一种特殊的连带关系。在这种意义上,日本的同级别开发之间反倒更像“伙伴”。

而欧美游戏开发商的工作方式与此完全不同。欧美开发商遵循的是“一切在公司内部解决”的方式。将计划的一部分交由其它公司完成,或者从其它公司中借用开发人员,这种情况在欧美游戏业界中是不可能发生的。由于要一家公司承担所有工作,器材与管理费用势必会增加,这也成



了欧美游戏开发成本居高不下的主要原因之一。不过,由于近年来欧美用户要求削减游戏开发成本的呼声较高,欧美游戏厂商也开始使用外部合作的手法,例如在东欧地区成立专门工作室,或者在中国寻找外包代工。不过,这种“外部合作”充其量只是一种分割行业,外包的内容并非整体零碎,日系厂商和外部人员能直接参与核心企划的形式在欧美厂商中依然存在。

### 日系开发商的世界化转变

从整体上比较日系和欧美系厂商的工作方式就可以发现,日本厂商更擅长连集整合制作力,能够在短期内开发出高质量的大作。而欧美厂商有相对固定的制作团队和清晰的商业运作机制,更擅长在保持一定水平的前提下大量生产系列化作品。日系两游戏厂商的这种不同性格,就比技术娴熟的传统工匠与现代化工人产线的差别。

不过,就如同传统工匠终究无法匹敌现代化工厂一样,在当今全球游戏市场的整体环境下,欧美游戏厂商分工明确的操作形式更容易形成市场规模。日本开发厂商的做法虽然看起来比较“传统”,但究其原因,其实是游戏市场起步规模小,“作坊式”开发体制特别适应长时间的单一和连续。日系游戏开发商中数量的小公司居多,能完全无法和不断进行吸收兼并的欧美游戏大厂相比,为了用较少的资金做出高质量的作品,开发者们必须“优势互补”,通过得悉领通间的相互合作提高开发效率。

由于日本本土游戏市场规模狭小,如果不走出国门,从世界范围的经营中获得稳定的收益,日系游戏厂商是永远无法从“小本开发”的螺旋中走出的。日本厂商最近几年非常看重海外市场开拓,也是扩大市场规模的愿望的一种体现。有日本媒体的评论认为,日系游戏开发商面前有两条路可选,第一条是设法拓展用户群体,第二条是开发旧游戏“传统工艺”开发形式中所独有的魅力。该评论称,日系厂商与国际接轨应该首先从吸收人才做起。想让玩家活跃性化,不受思维定式的年轻开发者是必需的血液。任天堂等日本游戏巨头近年来一直非常重视人才培养,一个侧面证实了这种认识的普遍性。

伴随着近期欧美游戏厂商间合并重组的加剧,游戏开发厂商的运作方式问题又成了各方议论的焦点。目前,我国在一定程度上进入了国际游戏市场的运作,对于游戏上游戏开发运作形式的研究,对我们自己的游戏事业会起到有益的作用。





# 业界的声音

## ——寻求创作的基点

■头作品回世时形成对比  
厂商全力投入以图东山再起

“我到KONAMI去看小岛先生演示游戏的时候，不由自主地看了两个小时。我从《合金装备4》中感受到了能令人从游戏一开始就被完全吸引的互动娱乐性。为了让全世界的爱好者们都能享受到《合金装备4》这个全新的世界，我们会尽全力进行实现。”

——SCE董事长三上真司在平井一夫出席了今年5月13日召开的PS3游戏《合金装备》系列4周年纪念活动后，接受媒体记者招待会。在发言结束时，平井对《合金装备4》的内容作出了上述评价。

《合金装备》系列4周年纪念活动是由小岛Production合作，KONAMI发行的PS3动作谍报游戏，也是《合金装备》系列的续作，将于今年6月12日在全球同时发行。本作继承了全新的游戏平台，在剧情上又是《合金装备



游戏创作在于整个的流程  
改变作品只是取巧的捷径

“任何一款作品的认知上都会出现‘原爆主义’，但不否定过去的东西就无法产生新的东西，也违背了大家的认同。将改变控制在‘原爆主义’的范围内，能够忍受的水平也很重要，但是否能让第一次见到的人觉得有趣同样关键。对于世间以为有趣的東西，即便不能理解，也应该做到知晓。应该试着看一些收视率高的电视或参加一些大规模的活动。”

——日本立命馆大学向该校影像学部新生举办了“游戏指导者研修班”，邀请一些游戏制作人就游戏业界与游戏文化等内容进行授课。在5月7日的讲座上，著名老牌游戏制作人远藤雅伸在关于作品改编的授课内容中做出了上述的阐述。

远藤雅伸是日本游戏业界早期的著名制作人，开发了《铁板阵》（龙之塔）等赫赫有名的早期街机游戏，目前任手机游戏公司Mobi Game Studio（MGS）董事长。本次在立命馆大学的讲座由远藤和GONZO的动画制作人根本大知共同授课，根本大知在《龙之塔》改编的动画新作《龙之塔 the Aegis of URUK》中担任导演。一



平井一夫

Hirai Kazuo

于2007年6月上任的  
SCE社长兼小島CEO

利得，系列的亮相，因此受到了全世界《合金装备》迷的集中关注。

PS3主机从2006年年底推出后，这与软件链的薄弱有很大关系。PS3软件开发环境的整顿迟缓，开发工作进展很不顺利，长时间没有扛鼎之作问世，这直接导致了PS3市场份额拓展的艰难。在这种意义上，即将推出的大作《合金装备4》无疑是PS3的一根支柱。正因为如此，SCE对此表现出了足够的重视。平井大在此次记者招待会的发言，也代表了SCE高层对这款游戏寄予厚望。PS3目前在全球的销量状况还算不错，但起步落后形成的劣势则需要很难弥补。原创大作《合金装备4》的问世能对PS3造成怎样的影响，现在还处下观望阶段。



远藤雅伸

Endo Masanobu

曾任职索尼电脑娱乐，现任手机游戏公司MGS董事长

人对早期游戏的开发，以及近年来的作品改编进行了系统阐述。远藤认为，对名作游戏进行改编时，既要照顾到原作的受众，也要给全新受众留下良好印象。因此，在一定条件下打破原作思维定式的束缚是必要的。作为游戏的制作者，应当抱着“舍心”的态度去尽量汲取古典与流行两方面的知识，从尽量多的前人作品中吸收经验。从这一点上讲，游戏创作和其它领域的创作有着相通之处。



游戏开发是持续的文化工作  
从成功到失败往往只有一线之隔

“孩子们拥有敏锐的观察目光，并且会毫不犹豫地作出反应。喜欢的东西，他们会表示出强烈的兴趣，讨厌的东西，他们立刻就会失去兴趣。在开发这款游戏时，制作组成员是共同抱着‘要让孩子们发出欢呼’的势头来制作的……我个人认为，‘最高的作品’应该具有改变或改变人生的力量。我想让《闪电十一人》成为一款这样的作品。”

——6月14日，游戏开发公司LEVEL-5在日本东京召开了新闻发布会“《闪电十一人》多媒体计划发布会”，公布了将在游戏、漫画、TV动画和卡牌游戏等多个领域展开《闪电十一人》品牌推广的计划。LEVEL-5社长日野晃博进行致辞时，就NDS版《闪电十一人》的开发方针发表了自己的看法。

《闪电十一人》是LEVEL-5开发的NDS收集养成类角色扮演游戏，将于今年8月22日发售。这款游戏以少年足球为主题的游戏采用全新的系统和表现形式，是LEVEL-5继《雷顿教授》之后重推的又一款原创新作。LEVEL-5



日野晃博

Hino Akhiro

日本著名游戏制作人，LEVEL-5董事长兼社长

是成立于1998年的游戏软件开发公司，曾经开发出很多著名游戏的开发，以重视制作人的独特创意为特点。在本次面向少年群体开发的新作《闪电十一人》中，开发组特别强调了“从少年的感性出发”的开发理念，这次的媒体发布会发表，更体现了LEVEL-5将游戏作为一种文化形式进行推广的意识。

在当今的业界中，如何体现游戏的文化性是很多厂商在摸索的事情。动漫等渠道的多媒体展开固然常常是手段，但更根本的志趣还在于对游戏内涵的挖掘。在这种意义上，LEVEL-5在新作开发中表现出的志趣是值得借鉴的。以文化力起点开发的游戏作品，无疑可以为业界带来清新的空气。

在创作需求之中寻找平衡  
长年的压力才能创作出来

“我以前曾经做过商务软件的项目经理，但真实我的头脑中一直都有着游戏设计的思想，最后还是决定去考虑游戏设计。于是，我为测试员进入了一间游戏开发工作室。可是，我又不是编程人员，所以，我一边一边以打工的身份在开发公司中工作，一边学习编程。”为了尽早能在电脑上实现自己的创意。



——近日，圈在PC游戏交流平台“Steam”上发表了名作《Audiosurf》而在欧美成名的一位独立游戏制作人迪兰·菲特勒接受了媒体记者的采访。谈及自己走进游戏开发领域的过程时，这位人称“当代开发天才”的游戏开发者做出了上面的回忆。

近年来，随着开发工具的公开化，游戏开发逐渐成为一种社会化的现象，越来越多的游戏爱好者开始希望尝试一



迪兰·菲特勒

Dylan Fitterer

独立游戏制作人，因《Audiosurf》而成名

下创作的乐趣。“Steam”是Valve Software在PC上推出的一款综合游戏平台，具有作品分享、版权管理和网络游戏辅助等多种功能。很多游戏厂商和公司工作室都在这个平台上推出过游戏作品。迪兰·菲特勒的《Audiosurf》是一款“音乐冲浪”类游戏，综合了音乐、解谜与竞速等多种要素，具有特殊的乐趣，因此很快走红，成为平台上最受欢迎的游戏作品之一。

当前全球的游戏开发走向大型化、集团化，开发团队庞大和开发费用高成为越来越深刻的问题。在这种环境中，仅仅一个个人开发（Audiosurf）的迪兰·菲特勒确实显得有点特殊。迪兰·菲特勒的亲身经历证明了：优秀游戏来自凡尔赛。的新理念，这种源自对游戏开发的执着精神的灵感值得各家游戏厂商借鉴。

游戏新闻

2008.15

# 疾风流言帖

VOL.13

6月12日震惊世界的汶川地震让无数人失去了生命，在大自然的灾难面前人类的力量显得如此渺小。除了尽自己一点微薄之力和为逝者默哀外，作为玩家的我们是否也能更加珍惜拥有的快乐时光，而不要等到失去了才知道悔恨。愿阿和此次流言能给您带来快乐，也希望阿和能继续给大家带来更多更精彩的内容。

近期关于游戏大作方面的消息非常多，在这个游戏淡季当中厂商们似乎都在排着一队等待待发。2008年眼看就过去了一半，在下半年似乎可以预见会有更多让人震撼或者吃惊的信息传到我们的耳朵中。蓄势待发的主机大战是否会产生产业性的转折点？传阅已久的新机型新手柄是否会成为现实？就让我们证明一切吧。

□责编/马诺

## 《光神话》新作将登陆Wii

曾经为PS3制作过《龙穴》等大作的工作室Factor5在年初已经重新回归了任天堂阵营，并表示正在为Wii平台开发一款全新的新作。据称：20年前在FC主机上红极一时的《光神话 巴尔达纳之镜》，新作将于E3游戏展期间公开。

《光神话》这款游戏的发售已经过去过了20余年，在前段时间的“任天堂明星大乱斗X”中作为角色之一参战以来，玩家们对该作品转世的呼声就不绝于耳，传闻中的这款《光神话 巴尔达纳之镜》于半年前网站的消息中就透露了一些与之相关的信息，这次Factor5将会为期待已久的玩家们带来怎样的全新面貌，还要等到E3时见分晓。



编者按：今年7月发售的Wii平台新作《任天堂明星大乱斗X》中，玩家们已经看到了飞翔于云端少年哈罗德的身影。这款游戏初期就作为主角之一登场，相信新制作的3D形象会让人眼前一亮。这款游戏新作的画面视觉效果会更加出色。

## 《永恒的阿卡迪亚》新作将登陆次世代

早先有消息称，以前DC平台的RPG名作《永恒的阿卡迪亚》续作正在进行制作中，但不少人认为是传闻。一段时间后便有了消息，08年5月7日，SEGA官方突然放出一篇文稿，永恒的阿卡迪亚2将于08年底公布，平台为PS3/Wii。但事后作者又继续澄清了事实，并修改为“自认为”是PS3/Wii平台。5月9日，Talk Playstation.com的blog上也公布了《永恒的阿卡迪亚2》的制作，但平台尚未确定，只会在PS3/Wii平台上的消息。

编者按：消息过于漂浮不定，来源也太过复杂，让人信疑。而《永恒的阿卡迪亚》是与DC平台有着密切联系的，曾经被SEGA寄予厚望，如此一款作品的续作能保持如此高的关注度不少，有如此举动都不会错过精明们的眼睛。

## PS3将于08年开始创造奇迹

索尼的PS3主机在首发的两年内，无论是硬件销量还是软件销量都不能令人满意，和领先于竞争中的W6相比甚至可以说是形势惨淡，今年初发售的几款被寄予厚望的大作，如《龙穴》、《战场女武神》等虽然在媒体和玩家的口碑都不错，但在销量上却很不尽人意，叫好不叫座的尴尬场面并没有给PS3带来甜头。近日SCE社长平井一夫在英国伦敦召开的游戏开放日上接受记者采访时表示，PS3首发的第一年并不能算成功，没有能给消费者留下深刻的印象。但索尼有信心扭转这种不利局面，之前的努力会在后面的日子得到回报，2008年将标志着全新传奇的开始。



平井一夫表示，PS3发售的第一年可以说是一段艰难的岁月，SCE遇到了一些起始阶段的阻碍，而竞争对手们却趁此占领了大片市场，微软充分利用了PS3发售时的产能不足和游戏短缺，能配有影响力的第一方游戏迅速抢占了市场，至少在英国和英国，X360一直掌握着竞争的主动权。SONY对此非常不甘心，并且有信心扭转这种局面。2007年圣诞假期期间PS3的表现就非常出色，而2008年将成为一个“奇迹的新开始”。令人感到欣慰的是，今年年初PS3游戏阵容比去年有了很大进步，未来将会有更多独占的大作奉献给玩家们。而对于PS3的前景，平井一夫再次强调了其坚持的七年生命理论，对此Sony充满信心。

编者按：PS3今年上半年的情况比去年稍有好转，但距离领先机型W6还有相当大的差距。上半年的两款大作PS3的销量提升相当有限，索尼在业界声誉、压倒性《最终幻想13》销量也要逊色于W6。下半年的《最终幻想13》也许是个转折点，唯一能肯定的是，索尼现在在观望的厂商能以此为契机在PS3上有所动作。

## XboxLive将再次大幅更新内容

来自国外网站的传闻，据说微软将在最新的春季更新中为XboxLive增加更多的实用功能。其中详细包括了很多诸如年龄限制操作，多人视频聊天，更多关于个人资料的功能，更方便的导航功能，新的付款方式与更为便捷的管理管理方式，在朋友之间增加字符数据限制信息，游戏功能，比如：项目在下载页面中可以选择显示玩家卡上的图片或是MSN上的图片，支持玩家在Xbox Live或在Windows Live Messenger上使用新的按钮设置，战场可虚拟地图，可以使用存储设备的记忆体来复制等等内容，内容非常丰富的各大类内容，可以说是应有尽有，如果真能实现，XboxLive将比以往更具实用性了。

编者按：虽然传闻中更新的内容非常诱人，但以往，微软官方一直否认了这些传闻。所以可以确认的是微软必定会在今年下半年进行春季更新，让XboxLive更具实用性。微软X360主机在市场上的竞争力，PS3生命线的XboxLive需要这次大幅更新保持住其生命力。



## 《生化危机5》再添谜团

近日CAPCOM官方公布了关于《生化危机5》的宣传主图，其中隐约透露了本作中将会出现全新的人物扮演游戏中的重要角色，一名身穿红衣服的女子和一名与主角克雷斯同行女性格外抢眼。从中间那两名同行者似乎可以以出坑率来推测，是游戏中的副角色？还是另一名全新的主角？目前还无法得知。另外图中还出现了克雷斯和艾琳娜被救出后的女孩孑然的身影，她们也会出现在本作中吗？会扮演什么样的角色？这些未解之谜将在5月31日的预告视频中揭晓。确定。



编者按：《生化危机5》无疑是这款系列中最具挑战性的作品之一，自开发一次公布起官方就一直保持着神秘感。以系列的传统来看，克雷斯作为本作的主角，应该也会扮演重要角色。

## 双65纳米核心 X360即将推出

近日有人在《西雅图邮报》的某个blog上透露到，微软内部已经确定，今年8月22号之前将完成“Jasper”主板的开发工作，该主板将应用发热量更小的65纳米制程GPU及原用于Falcon主板的65纳米CPU，预计首批成品将于今年九月出货。伴随芯片制造工艺改良的可能还有主机配置和零售价格，但目前尚未收到确切消息。

最近还有玩家报告说他的Xenon主板送修归来后已被换为Opus主板——其实就是将90纳米GPU+65纳米CPU的Falcon主板盖进第一代Xenon主机中。微软也许不愿强烈宣传换代一事。如果不拆机的话，届时只有从生产批号及电源适配器铭牌上阐明主机真实的身份。

自从X360推出以来到目前为止，关于微软推出新型号主机的传言仍然持续不断，而微软对此的态度依然是“不发表任何评论”。

编者按：X360新型号主机的传闻传了一次又一次，这也开了“精英版”给玩家留下的深刻印象。要说微软主机换代硬件更新更好时，玩家或许也只会是在线游戏或单机游戏中可以自行更换配置，而遇到这种相对硬件升级换代，只会让人吃惊。

图：X360主机内部结构

图：X360主机内部结构

图：X360主机内部结构

图：X360主机内部结构

图：X360主机内部结构

图：X360主机内部结构

图：X360主机内部结构

图：X360主机内部结构

图：X360主机内部结构

图：X360主机内部结构

图：X360主机内部结构

图：X360主机内部结构

图：X360主机内部结构

图：X360主机内部结构

图：X360主机内部结构

图：X360主机内部结构

图：X360主机内部结构

图：X360主机内部结构

图：X360主机内部结构

图：X360主机内部结构

图：X360主机内部结构

图：X360主机内部结构

图：X360主机内部结构

图：X360主机内部结构

图：X360主机内部结构

图：X360主机内部结构

图：X360主机内部结构

图：X360主机内部结构

图：X360主机内部结构

图：X360主机内部结构

图：X360主机内部结构

图：X360主机内部结构

图：X360主机内部结构

图：X360主机内部结构

图：X360主机内部结构

图：X360主机内部结构

图：X360主机内部结构

图：X360主机内部结构

图：X360主机内部结构

图：X360主机内部结构

图：X360主机内部结构

图：X360主机内部结构

图：X360主机内部结构

图：X360主机内部结构

## 《波斯王子4》传出最新名称

国外网站最近得到了关于波斯王子4的最新游戏消息，据称新作已经被命名为《Prince of Persia Her Apparent》，副标题中的“Her Apparent”直译即为“有确凿继承权的人”。新作必将彻底打破前部曲的步调，在风格上将以往大相径庭，这不仅仅是波斯王子的样貌会大幅改变，而且游戏的玩法方面也会有相当程度的革新。在新作中，波斯王子不小心闯进了事情，导致了严重的后果，他要想尽一切办法来弥补过错。新作的游戏世界将更加自由，玩家的探索空间更广阔，而且在游戏过程中伴随着王子的主要武器不再是小刀和刀，而是各种神秘的多功能金属手套。

游戏公司已经确认，波斯王子4，将在10月至12月之间正式发售，对应平台包括PS3、X360、Wii、DS等多个版本。育碧会在本月底的\_bDDeys中展示更多新作游戏的画面。

《波斯王子》系列在玩家中拥有非常好的口碑，系列前几作都获得了极高的评价，系列副标题还是游戏具体内容，都会让期待度更加提升。



## 女性玩家比例即将与男性持平

游戏这个领域似乎从兴起到现在一直是男性的天堂，与男性玩家相比，女性玩家的成长史非常坎坷，而且目前市面上销售的绝大部分游戏，无论是电视游戏还是PC游戏，也都主要以男性玩家为目标消费人群。而根据最近国外媒体的调查，女性玩家的数量正在不断增加，英国和澳大利亚女性玩家群体的增长速度尤为显著。根据澳大利亚、悉尼先驱晨报的报道，研究数据显示目前澳大利亚41%以上的玩家为女性，在美国这个比例则达到38%。如果这一趋势继续不断发展，到2014年时游戏玩家的性别比例将达到1:1。根据统计数据来看，近年来急剧增长的女性玩家群体，主要来自各种音乐游戏、歌唱游戏、Wii体感健身游戏及其他不含暴力内容动作性较强的游戏类型的用户群。其中比较典型的有《虚拟人生》系列，据EA称该系列游戏玩家中有65%以上为女性。

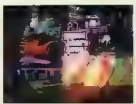
编者按：女性玩家数量的增长无疑会对整个游戏产业造成巨大的影响，女性玩家的不断成长和对应这部分群体游戏作品的逐渐成熟，也会对游戏市场产生不可忽视的作用。希望被提及的那些拥有Wii的不亦乐乎的玩家，能够以后是否有一天会玩家夺取游戏玩家或男界的主流……



## 《横行霸道5》计划开发中

《横行霸道4》刚刚上市就形成了空前的热潮，无论是PS3版还是X360版都获得了相当可观的销售业绩。而正在玩家们还沉浸在这款新作带来的欢乐中时，有关系列下一作的消息似乎已经迫不及待地浮上水面。近日从未知名的渠道传来消息，《GTA》系列的续作公司Take Two已经在着手计划开发和开发系列的下一次，有可能在2年半之后完成，也就是说2010年的秋季我们大概可以看到《GTA5》的面貌。

编者按：GTA系列这款游戏已经成为了游戏界的经典，不过目前该系列的制作，开发人员已经表示，他们计划开发下一部作品，但具体开发时间尚未确定。目前，开发人员表示，他们计划开发下一部作品，但具体开发时间尚未确定。目前，开发人员表示，他们计划开发下一部作品，但具体开发时间尚未确定。



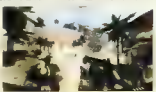
## 《迷雾》的画面水准完全不合格？

PS3上未发售的FPS大作《迷雾》最近受到了越来越多的关注，前不久有官方在Playstation Blog上公开表示，《迷雾》的最终分辨率可以达到720p的高分辨率，但本作的创意总监Derek Littlewood近日对媒体承认，这款游戏的原始分辨率仅为1024x576，也就是576p。尽管借助PS3的优化机能，游戏的实际输出画面依然可以达到720p，但原始分辨率却并未达到应有的高水准。

对此，Derek表示他们看重的是游戏运行时的帧率平滑与否，而不是单纯的分辨率高低，我个人认为分辨率并不是最重要的指标，使命召唤4也是如此。（元元）也是一样，大家都知道这些游戏并不是真正的全高清（1080p）。但我会说，我不在乎这些，只要游戏看起来漂亮且能在稳定的帧率下运行，对我们来说才是最重要的。”

当问及最终分辨率是否是在开发的最后阶段才决定的问题时，Derek回答说：“当你开发一个引擎之前自然是有确定的目标，但最后整个游戏一点点被开发出来时，你就得评估究竟能在怎样的分辨率下运行，而这就是我们做到的最好结果。”

编者按：《迷雾》720p之间的差距是完全看不出来的，这款游戏可以说是非常明显的优点，对于开发人员来说非常清楚。



## NDS《传说》新作秘密开发中？

NBGI公司于5月15日公开了近期的财报，在08年预定发售的游戏新作的销售列表中，我们看到了很多尚未公开的新游戏名称。在其中值得一提的是游戏中除了《超级机器人大战Z》和《太鼓达人》等已公开的作品外，还看到了一款尚未有任何消息公开过的《传说》系列新作出现在NDS游戏名单中，新游戏同样是在，而且在后面对于这款游戏的规定销售NBGI相信自信地达到了740万的目标。

传说系列已经在NDS主机上推出过两作，虽然第一作《暴风传说》表现不尽如人意，但去年发售的第二作《真女神转生》销量非常不错，因此，以该作为基础的NDS版《传说》模式初步成功。相信这款游戏的新作在下半年度就会由官方放出正式消息。在之前进行的两大主机上《传说》系列游戏的销量是远远高于其他作品的，而由官方发售并不如PS3，但具有创意的游戏系统，相信这款游戏的新作传统相信NBGI会沿着这条道路继续走下去。

游戏名称	平台	发售日期	销量	评价
《暴风传说》	NDS	2007.12.13	1,100,000	7.5
《真女神转生》	NDS	2008.03.13	1,200,000	8.0
《超级机器人大战Z》	NDS	2008.06.13	1,300,000	8.5
《太鼓达人》	NDS	2008.09.13	1,400,000	8.0



# 最期待TOP20

索尼透露 根据零售商得到的信息, 英国360版GTA4和PS3版销量比率为2:1, 这个比率之前GTA4预订情况一致。索尼对此表示质疑, 认为2:1比率和索尼从零售商得到的数据不一致, 但是索尼拒绝透露他们得到的销售比率。在英国, GTA4首日销量比率为360占55%, PS3占45%。目前这两大主机在

美国和欧洲两大市场的硬件普及率已经相差无几, 仅从以上数据来看, 似乎是美国的360玩家更加热衷于GTA系列, 无论如何, GTA4的发售, 对两大主机的销量将起到极大的促进作用。  
2008年第15期(统计时间2008年5月8日—2008年5月31日, 本期截至统计日期共收到有效选票663张)

## 合金装备 索利德4：爱国者之证

■PS3 ■KONAMI ■动作谍报 ■2008年6月12 ■6800日元

本作中玩家可以使用的武器数量将比系列前几作要丰富许多 据悉 武器总数将达到70种而且还能将其进行组合。



393票



## 街头霸王4

■AC ■格斗游戏 ■CAPCOM ■2008年7月 ■价格未定

作为街霸系列的元老级人物, VEGA在玩家心目中的地位非常高 高效特别是无需蓄力即可发动蓄力技的设定相当无敌。

384票

## 最终幻想13

■PSS ■SQUARE-ENIX ■角色扮演 ■发售日未定 ■价格未定

目前已经可以确认的是, 预告片中出现的身高超过2米的高大金发男子和本期杂志中初次亮相的披着双马尾的神秘少女 都是被选中的露西。



361票



## 逆转检事2

■NDS ■CAPCOM ■法庭冒险 ■发售日未定 ■价格未定

为了让玩家水落石出, 御剑怜侍必须与刑警系银堂一介前往案发现场进行调查 搜集各种证物 特别是现场遗留的蛛丝马迹。

347票

## 忍者外传2

■XBOX360 ■TECMO ■动作游戏 ■2008年3月 ■59.99美元

除了单人游戏的内容外 将获得的Karma点数上传到Xbox Live排行榜中 还能加入全新的Master Ninja Tournament竞赛。



337票



## 生化危机5

■PSS ■CAPCOM ■动作冒险 ■2008年3月 ■价格未定

竹内润表示 我们希望在游戏展示病毒的真正起源, 所以在考虑故事背景的时候 我们考虑了把病毒起源与调查病毒的过程结合起来。

332票

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
7	PSP	超级机器人大战A	BANPRESTO	2008年6月19
8	XBOX360	古墓丽影：地下世界	E DOS	2008年预定
9	NDS	无限开者 超级机器人大战OG传奇	BANPRESTO	2008年5月29
10	PS2	超级机器人大战Z	BANPRESTO	2008年8
11	NDS	勇者斗恶龙5：天空的新娘	SQUARE-ENIX	2008年7月17
12	PS3	寂静岭5	KONAMI	2008年冬
13	PSP	最终幻想：纷争	SQUARE-ENIX	2008年预定
14	NDS	北欧战神传 奥菲斯	SQUARE-ENIX	发售日未定
15	NDS	炎龙纹章DS	任天堂	2008年预定
16	XBOX360	灵魂能力4	NBG	2008年7月29
17	Wii	零：月蚀的假面	TECMO	2008年预定
18	NDS	勇者斗恶龙9：星空的守护者	SQUARE-ENIX	2008年预定
19	Wii	怪物猎人3	CAPCOM	发售日未定
20	PS3	星海传说4	SQUARE-ENIX	发售日未定

### CHECK! PS2上最后的机战?

PS2上最后的游戏机战? PS2上最后的游戏机战? PS2上最后的游戏机战?

PS2上最后的游戏机战? PS2上最后的游戏机战? PS2上最后的游戏机战?

### CHECK! 美日游戏主机销量统计

美国日本游戏主机销量统计 美国日本游戏主机销量统计 美国日本游戏主机销量统计

美国日本游戏主机销量统计 美国日本游戏主机销量统计 美国日本游戏主机销量统计

### 日本硬件双周销量统计 美国硬件双周销量统计

日本硬件双周销量统计 美国硬件双周销量统计 日本硬件双周销量统计 美国硬件双周销量统计

日本硬件双周销量统计 美国硬件双周销量统计 日本硬件双周销量统计 美国硬件双周销量统计

# 最流行TOP15

名次	机种	游戏名称	厂商	类型	发售日	销量
01	PS2	大蛇无双 魔王再临	KOEI	动作过关	2008.4.3	384
02	PSP	怪物猎人P2G	CAPCOM	动作冒险	2008.3.27	379
03	PS2	实况世界足球·胜利十一人2008	KONAMI	体育竞技	2007.11.22	367
04	XBOX360	横行霸道4	ROCKSTAR	动作冒险	2008.4.29	362
05	PSP	核心危机 最终幻想	SQUARE·ENIX	角色扮演	2007.9.13	346
06	PS2	生化危机4	CAPCOM	动作冒险	2005.10.25	331
07	PSP	怪物猎人PORTABLE2	CAPCOM	动作角色扮演	2007.2.22	316
08	PSP	战神·奥林匹斯之链	SCEA	动作冒险	2008.3.4	305
09	NDS	口袋妖怪·钻石/珍珠	任天堂	角色扮演	2008.9.28	293
10	PS2	最终幻想12	SQUARE·ENIX	角色扮演	2006.3.16	287
11	PS2	超级机器人大战OGS外传	BANPRESTO	战略模拟	2007.12.27	265
12	XBOX360	恶魔猎入4	CAPCOM	动作冒险	2008.1.31	243
13	PSP	大蛇无双	KOEI	动作过关	2008.2.21	241
14	NDS	黄光守护者	任天堂	动作角色扮演	2007.12.28	211
15	NDS	忍者外传 龙剑	TECMO	动作游戏	2008.3.20	205

**CHECK!** 本期无新作上榜

本期无新作上榜，其实挺可惜的。因为本期有《大蛇无双》、《怪物猎人P2G》、《横行霸道4》、《最终幻想12》、《生化危机4》、《口袋妖怪·钻石/珍珠》、《战神·奥林匹斯之链》、《超级机器人大战OGS外传》、《恶魔猎入4》、《忍者外传 龙剑》等大作，但本期无新作上榜，有点可惜。

## 中国掌机游戏流行榜

### NDS双周游戏热门榜

名次	游戏名称	厂商	销量
1位	宝可梦钻石/珍珠	NBGI	155633
2位	高达无双 日版	NBGI	47527
3位	潜龙谍记 日版	KOEI	35009
4位	钢铁侠 美版	SEGA	34106
5位	超级马里奥 美版	WB GAMES	34037
6位	宝可梦钻石/珍珠 日版	SNK	34017
7位	钢铁侠 日版	ImageSoft	28822
8位	宝可梦钻石/珍珠	SEGA	26830
9位	宝可梦钻石/珍珠 日版	KOEI	26730
10位	宝可梦钻石/珍珠 日版	ERTAIN	22891

### NDS热门游戏累计榜

名次	游戏名称	厂商	销量
1位	宝可梦	任天堂	718728
2位	口袋妖怪·钻石/珍珠	任天堂	679676
3位	马里奥赛车DS	任天堂	610222
4位	口袋妖怪·钻石/珍珠	NBGI	598257
5位	马里奥赛车DS	任天堂	586759
6位	宝可梦·钻石/珍珠	任天堂	538130
7位	马里奥赛车DS	任天堂	531159
8位	宝可梦·钻石/珍珠	任天堂	504682
9位	宝可梦·钻石/珍珠	任天堂	499787
10位	宝可梦·钻石/珍珠	TAITO	486904

### PSP双周游戏热门榜

名次	游戏名称	厂商	销量
1位	钢铁侠 美版	SEGA	108178
2位	钢铁侠 日版	SNK	133350
3位	日本的地方 日版	SCE	56809
4位	铁甲钢拳 日版	ATARI	85387
5位	铁甲钢拳 美版	Nippon Falcom	53214
6位	铁甲钢拳 日版	ATLUS	48256
7位	铁甲钢拳 日版	CodeMasters	37969
8位	铁甲钢拳 日版	KOEI	196102
9位	铁甲钢拳 日版	SCE	45479
10位	铁甲钢拳 日版	UCCSARTS	91801

### PSP热门游戏累计榜

名次	游戏名称	厂商	销量
1位	铁甲钢拳	SQUARE·ENIX	858258
2位	PATAPON	SCE	704735
3位	大蛇无双	KOEI	627424
4位	铁甲钢拳	SQUARE·ENIX	622517
5位	铁甲钢拳	KONAMI	586311
6位	铁甲钢拳	KONAMI	588273
7位	铁甲钢拳	Marvelous	573200
8位	铁甲钢拳	NBC	543035
9位	铁甲钢拳	NBGI	530691
10位	铁甲钢拳	SCE	521178

本期本刊与万宇在线合作推出“中国掌机流行榜”，更多精彩信息敬请关注。万宇在线是国内领先的掌机资讯网站，游戏销量是万宇的招牌产品，是中国掌机最大、内容最全、资料最详实、检索最便利的掌机游戏资料索引库。万宇在线网站 <http://vgame.52wy.com>

JAPANESE GAME SALES RANKING 2008.4.28 2008.5.11

## 日本家用机软件双周销售排行榜

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
1位	Wii	马里奥赛车	任天堂	2008.4.10
2位	PSP	怪物猎人P2G	CAPCOM	2008.3.27
3位	Wii	任天堂明星大乱斗	任天堂	2008.5.1
4位	Wii	Wii Fit	任天堂	2007.12.1
5位	NDS	口袋妖怪·钻石/珍珠	NBGI	2008.4.24
6位	NDS	口袋妖怪·钻石/珍珠	任天堂	2008.3.20
7位	Wii	Deja Sports Wii	Hudson	2008.3.19
8位	NDS	我们是冠军	任天堂	2008.4.17
9位	Wii	Wii Sports	任天堂	2006.12.2
10位	PS3	战神 女神	SEGA	2008.4.24

**CHECK!** “林克”成为唯一新作

《塞尔达传说：黄昏公主》与《怪物猎人P2G》仍然牢牢占据榜首，而《塞尔达传说：黄昏公主》更是成为唯一的新作。《塞尔达传说：黄昏公主》成为本周日本销量超过百万的Wii游戏。

ENGLISH GAME SALES RANKING 2008.4.28 2008.5.11

## 英国家用机游戏周间排行榜

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
1位	XBOX360	横行霸道4	ROCKSTAR	2008.4.29
2位	Wii	Wii Fit	任天堂	2008.4.25
3位	Wii	Wii Play	任天堂	2006.12.2
4位	Wii	任天堂明星大乱斗	任天堂	2008.2.8
5位	PS2	钢铁侠	任天堂	2008.5.2
6位	XBOX360	使命召唤·现代战争	ACTIVISION	2007.11.2
7位	PS2	马里奥赛车DS	KONAMI	2008.10.26
8位	PS3	GT赛车5 序章	SCEE	2008.3.2
9位	Wii	马里奥赛车	任天堂	2008.4.8
10位	NDS	宝可梦·钻石/珍珠	任天堂	2008.6.9

**CHECK!** “横行霸道”在欧洲

《横行霸道4》在欧洲市场表现强劲，成为本周英国家用机游戏周间排行榜的榜首。

## CHECK! 钢铁侠成功双栖

《钢铁侠》游戏在欧洲市场表现强劲，成为本周英国家用机游戏周间排行榜的榜首。《钢铁侠》游戏在欧洲市场表现强劲，成为本周英国家用机游戏周间排行榜的榜首。



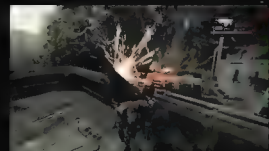
# GEARS OF WAR 2

相比一代,二代的故事和游戏流程有着很大程度的飞跃,但游戏本身的技术进步也是同样的大。Epic推出了他们最新版本的虚幻引擎。尽管引擎名字并没有任何变化,别被骗了,经过两年的改进后,这个新版的虚幻3引擎和以前的那个比起来,绝对不可同日而语。虚幻3引擎是为整个次世代的周期而设计的,Epic的CEO与技术总监Tim Sweeney解释道,“在2012年之前,虚幻3将会是游戏界的主流,

而且在这期间,引擎将会加入更多的新特性。”第一代游戏是个精彩的展示,但续集将会让它精彩得多,新的虚幻3引擎有多漂亮,不需要费任何唇舌来解释,只要看看实际画面就知道了,尽管如此,Sweeney还是不厌其烦地把几个新特性详细地讲了一遍。第一个明显的改进,是“进阶角色光影”,在某种程度上,这种光影和现实世界的光影不尽相同,而是更接近电影的风格。 □文化曜

## 虚幻3引擎就是如此的强大,我们拭目以待……

一在拍摄电影时,导演会在各种角度为演员们打灯,以营造出最好的视觉效果;而最新版本的虚幻3引擎将会使用相同的原理,让游戏中的角色在各种背景下显得更加真实。



如此激烈的枪战场景也会出现这等鲜明的射尖对靶般的火拼影像,由此可见本作的战斗场面相当激烈。到了白热化的程度,通过虚幻3引擎与伦比的表现力,画面制作得精粗如左。

### 射击游戏也能做到如此火拼的场面



本作是2006年11月发售的X360独占大作,《战争机器》的最新续作。游戏依然将以初次作品中的主人公马可斯为主角,继续为玩家讲述以他为首的“精英勇士”对抗异形生物的惊险战事。Epic的“虚幻引擎3”是业界最佳的画面物理形态。

本作另一个看起来较次要的调整,是营造更完美的环境“光影融合技术”。这种复杂的技术将会计算所有的环境几何图形,并决定任何一点的光影效果。简单来说,所有的物件会表现得有立体感,因为光和影之间的相互作用和真实生活中的光影表现完全相同。物件的棱角部分显著地更加光亮,光的投影将会连最小的凹凸和空隙也能表现出来。当Sweeney讲解系统背后的技术时,Bess nsk 半开玩笑地插嘴说光影融合技术就是等同于把整个房间刷起来,他形容得颇为贴切。

如果你觉得光影和物件之间的互动听起来很小气的,你肯定会对接下来的新特性赞不绝口。为展示引擎的能力,Sweeney替我们进行了一个演示。上百个兽族士兵从一栋建筑后陆陆续续而出,跑到街道上,而每个士兵都独立地行动,和按自己的路线前进,在最后的版本中,这上百个士兵将会有独立的模型和动作,并按各自的意愿行动。我们等不及要看看这个新特性在二代中到底能营造出多大的战争场面。此外,我们还看见了引擎所制造的,令人吃惊的水面效果和身体柔软效果,后者能模拟出各种凝胶状、鲜肉状、和黏黏糊糊的物质。而对于更硬一些的物件来说,无论是金属、岩石、树木都能够被破坏掉。

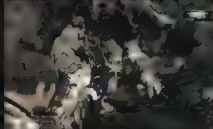


近日，官方又公开了号称《战争机器2》的720P高清游戏截图，其中我们可以看到厂商事前宣传的多辆战斗机械与兽人战士出现激烈战斗的景象。再加上前几日放出的试玩视频，不禁让我们对本作更加充满了期待。但是单凭精彩的体验版，我们就不得不承认这是一个投入感极强的游戏，2代必然是经典之作。



## 与机械兽的交战，对应强大物要冷静！

一本作的兽族都配备有强力的武器机械，火力十分猛烈，千万不可硬拼，需要冷静对付。



一本作不光战斗场面效果十分出色，而且在背景制作上也下足了工夫，诚意十足。

## 绚烂的光影效果，远方腾起的蘑菇云



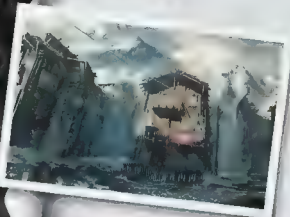
为了拯救贾辛图，我们只能和兽族背水一战，绝地反击！

Marcus Fenix

当激烈的战斗使你的肾上腺素超标的同时，战争机器的剧情给我们留下了大量的谜团。如果你感觉比较丰富，你一定会知道在这个黑暗、充满了硝烟、充满了机舱装弹声和无尽锯声的故事背后，还有更多我们不知道的事情。为什么马可斯在一代开始时被关进了监狱？多姆一直在废墟中寻找的神秘女人是谁？既然这是一场世界大战，为什么没有一些更强大的战争场面？

除开游戏工作原理之外的东西，有两件事战争机器一代是干得极好的。第一件事游戏没有在这个神秘世界的背景上废话太多。第二件事游戏把整个故事紧紧地集中在几个士兵的个性里，让玩家非常紧张。但在战争机器2里我们将会看到一些更加深入、庞大的游戏内容。一些谜团也会得到解释。当马可斯、多姆与其余D小队成员的故事结束后，序幕升起时，你也不会怀疑这个战场的规模。

二代故事发生在关于炸弹爆炸的八个月后，无数兽族士兵被关在地牢里，而COG联合政府也终于取得了真正意义的胜利。但不幸的是，对于那些生活在后方的零散人类来说，这并不是什么好事。发生在地底的这次巨大爆炸产生了种始料不及的影响，爆炸使流动在地底的大量液体物质——“伊姆”被气化了。因此很多人都被一种称为“肺腐蚀”的病所折磨。同时，兽族正以令人毛骨悚然的速度复苏。剩下的几个人类城市，突然一个接一个地被兽族某种强大武器所攻破，人类最后的据点只剩下贾辛图。这里本来是个极大的城市之下的一个很小的自治区。现在这个最后的避难所也受到了兽族的威胁，拼命抵抗是COG士兵们的唯一选择，而这正是你将会打开XBOX360并再次与D小队并肩战斗的原因。



通过这制3引擎的输入性能，将怪兽与游戏中的兽人有机的结合在一起，氛围渲染的十分到位，这就是次世代大作的魅力之一。

“我们手里有个单子，里面列举了工作人员们想在一代游戏中实现，但最后却没有实现的点子。”“战场的范围要大得多。”Bieszinski保证，我们希望能把玩家带到战争的中心去。除了构建一场战斗外，当你放眼望向四周时，你将会意识到战争正在其他地方发生，你会远远看见其他的小队在战斗，无线电中得知其他小队的情况，和其他地区的战况，好让玩家提前知道，接下来就轮到自己倒戈了。

无双报道  
2008.15

027

本作名称 战争机器2

Epic Games 59.99美元

2008年11月预定



HD-DVD 简版

1-2人

记7.8分

射击



冲突正在升级。

这是人类的最后防线，  
四面楚歌，岌岌可危！

JOSHUA ORTEGA



乔  
·  
朱利素

尽管柯尔和巴德仍然是故事中的重要一员，但他们不再是D小队的队员，是时候认识些新角色了。其中一个最令人印象深刻的人物就是“乔”，他是名装备战士，出身的心灵和冥想战士。他或许会为D小队带来一些欢乐，和一些神秘力量。



议长  
晋列斯卡

在一代中间向马可斯下令的那个高高在上的将军，是否还是人类社会的首领。事实上，霍夫曼不过是个差二。在他之上的是议长。他在这场战争中扮演了关键角色。在二代开始时，这位COG政府领袖将立即登上战场送死的士兵作出一段演说。



迪斯

在和鲁康无休止的战斗中，COG军方人员大量伤亡，他们迫切需要大量人员补充。于是联合政府将一些平民家庭带到COG的安全地区去保护起来。作为一种回报，这些家庭中的壮丁就必须为这场战争作出贡献。他将是主战派军中一个非常有趣的人。



玛利亚·  
圣地亚哥

当事故发生后，悲痛的儿子玛利亚并没有死。但她的心理却受到了巨大的打击。因为那天的悲剧，她的孩子们不幸被杀害。无法接受这个事实的玛利亚，消失在这个城市的废墟里。对于多梅来说，没有什么事情比寻找失踪的家人更重要的了。

## 极为火爆场面， 机械兽与钢铁融合景象

战争机器2第二关里的建筑元素，光影斑驳的木质森林，几座巨型的人类机械兽正在默默前进，试图穿越这个原始荒凉的深山。马可斯和他的小队正站在庞大的交通工具上，而迪斯“移动堡垒”的驾驶员，则在轰鸣般的引擎声下不断的咒骂。当一道惊人美丽的村庄景色出现在西边方向时，一架追击跑出其不意地击中附近另一架移动堡垒，只见它迅速爆炸声中变成一具燃烧的废铁。漂浮的雷和他们的爆炸攻击不过只是兽族袭击的前奏。通过几次致命攻击后，移动堡垒深深陷到了泥路旁。一个兽族洞穴就在附近，兽族步兵蜂拥而出。尽管迪斯让堡垒重新开动了起来，但一只巨龙兽却突然出现在其尾随其后。跳前的树木一棵棵倒下，迪斯只能仓促在掩体后战斗。试图赶走一拨接一拨的侵略者，前方不远处，是一座仅仅够一辆车子通过的狭窄桥梁。旁边一架被占领的移动堡垒上，兽族驾驶员冷笑起来。加速上前，试图将马可斯的车子推出道路外。这些压制性的强力武器用途广泛。它们是COG部队的强力移动堡垒。同时，它拥有一副精巧的机械装置，能把一个两人吊舱发射到地底去。犹如伞兵部队被发射到地壳深处。无论你玩哪个难度，除



■ 蛇怪爆裂手枪



■ 战锤爆裂手枪



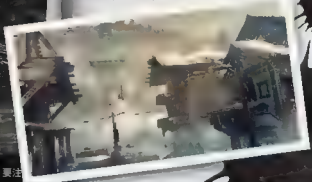
■ 毒气手榴弹



尽管二代游戏已被这些令人兴奋的新特征填满，Epic的工作小组知道，玩家们希望游戏能有更深入和意味深长的故事情节。“我们喜欢战争机器一代，而且我们也喜欢他的故事。它踮出了重要的一步。”

Fergusson透露，游戏并没有走上

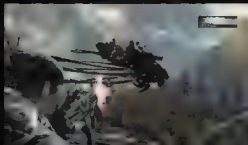
十步就来一段五分钟的过场，让我们在那个夏天省去了不少时间。但同时，我们也忽略了某部分人的诉求。”为了不再重蹈覆辙，他们找来了一篇短篇小说，漫画作家Joshua Ortega，来为游戏写故事和编写整个流程。在整个讨论中，Ortega热情地讲述了他如何用这些特定的系列角色去构建一个具有深度的故事。“游戏的主题，比上一代更加沉重了，让玩家有更多的共鸣。”他告诉我们，“冲突在升级，这是人类的最后防线，四面楚歌，岌岌可危。”尽管这是一个有科幻特色的异世界，但Ortega想让我们对这个世界有更深的感情。“故事将加入大量人类的元素。”



“破旧的惨状沉寂在寂静中，这种设计是极具匠心的设计。”

了那些老怪物和旧武器外，你还会看见一些全新的、引人注目的新玩意。例如，COG“半人马”号组，一辆混合了巴伦回疆车和陆军坦克、野战艇的机器，而且你将在游戏中驾驶它。同时，地底之下的洞穴也是你寻找斯族人和新武器的地方。我们将看见其中一个关卡，马可斯和他的伙伴们进入了一个

庞大、广阔的地底洞穴，向暴族发起了进攻。要注意，和第一代游戏中狭小、线性的相同场景不同，这个复杂的巨型洞穴绝对是惊人的滑溜。大量桥梁和高自由度的空间让玩家能进行各种真正的战术配合。无论走哪一条破路，有机的光亮微物将照亮一张暴族新成员的臉——“Kanan”暴族。这种看似横行的怪物总是喃喃地低唱着某种古怪的圣歌，并使用这种声波来进行攻击。除此之外他们还拥有创新的武器——爆裂手枪和毒气手榴弹。如果你够厉害的话，这两种武器都将成为你的珍藏。但别小看他们，这些家伙拥有最可怕的能力——就在很远的地方把刚地的弟兄们放活。因此，当你好不容易把暴族杂兵们打倒后，可别大意，那些家伙可能会突然复活，给你个四马换一。唯一的选择就是冲撞重新障碍，把那个藏在后面的Kanan干掉。

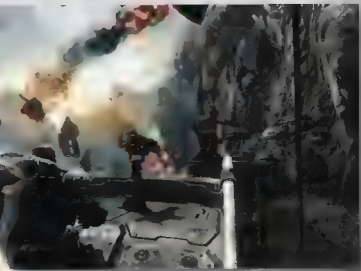


故事的情节丰满与否，很大部分取决于两大因：对白和配音。“适当、适时的对白非常重要，句词不足的话能够完全影响你对某个角色的印象。”Ortega说，尽管情节丰富了，但这些情节并不会干扰战斗的进行，它们之间互相配合，而且很有趣。另一个重要的因素是专业的配音。由John D. Maggio饰演马可斯和Carlos Ferro饰演多姆。这两人曾经在好几个计划中合作过，这次他们将会面对地面进行配音工作。他们在一起工作总是能带来气氛。”Fergusson说。我们不想把他们分开来录音。”





Epic的工作一直是做出出色的游戏。他们始终在追求游戏、期待更加完美的游戏。游戏的地方地不能改变，而游戏的方式总是越来越好。



在讲完沉重使命和战友之情后，我们就要说另外一些新特性了。那些在一代里静态的、强制的过场画面，已经由一种具有活力的对话视角系统所替代，包括进入面孔特写镜头，可变换角度的戏剧性横镜头，甚至可以在过场画面期间操纵角色移动。

问题是在第一人称下，整个对话场景都会被角色自己的大头所遮挡。”Ferguson说，“我们正在设计一个全新的系统去改善这个情况。”喜爱留意游戏每个细节的玩家肯定会喜欢。与此同时，一个新加入的“闭嘴”按钮可以让没有耐性的玩家控制马可斯提前把对话结束，并立即投入战斗。

“有些玩家希望把所有的过场都去掉，因为他们只想快点把敌人的头射爆”Biesznick补充道，不过既然说到头上了，我们这次的故事要比上次好多了，所以花点时间来听听对白绝对是两利无害。”我们希望实践一个诺言，这是，这场战争，这并不是属于四个人的故事，一代的故事比较像个人冒险，主角们可以反击，再次进入地狱，把战争送回兽族的老家。”曾设计过Biesznick告诉我们，“进行了”次专题讨论，去讨论谁才是游戏中的东西，哪些是假主角。

“他们”里一代的过场画面非常清晰，本时代为了提升游戏体验，我们增加了人性的要素，让玩家在过场画面中，可以听到角色的呼吸声，心跳声，甚至可以听到角色的脚步声，这些细节的增加，让玩家在过场画面中，可以感受到角色的存在，让玩家在过场画面中，可以感受到角色的存在，让玩家在过场画面中，可以感受到角色的存在。

## 本次新增收集要素 会让玩家不亦乐乎

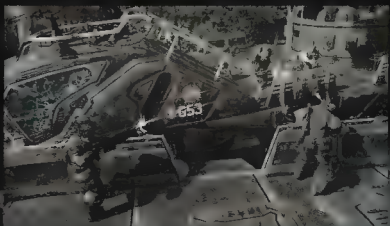
在一代时所收集的兵籍牌仍然存在，但现在你还可以收集另外一票东西。由私人信件到医疗记录，甚至一些能显示士兵背景故事的新兵籍牌等等。一份战场记录将出现在暂停菜单上，玩家可以从中查到自已收集过什么东西，还有什么东西没找到。另外，有很多成就可以在单机上解开，也可以在多人模式下解开，而游戏会按照战场记录追踪你的进度。例如，你希望能够爆头1000人，这可以在任何模式进行，而战场记录会告诉你还有多少个头未爆，你还可以用它来记录地图对战成绩，查看游戏历史，和兵籍牌等物品收藏。



——突击冲锋枪最大的特点就是近身瞄准有电锯，可以在近战中发挥巨大的威力。如果你在游戏发售之前就已经对它有所关注并且观看过一些预告视频的话，一定会对这把武器留下深刻的印象。



一辆废弃的机械当作掩体，与敌人进行远距离射击也是一种常见的战术。当然，远距离的攻击也是非常考验玩家的射击水平，想一枪爆头的話，需要刻苦练习哟！



为了夺回原来  
属于我们的一切，  
誓与兽族战斗到底！

—— Marcus Fenix

A detailed illustration of the Prince of Persia character, Prince Dastan, in a dynamic, crouching pose. He is wearing a blue and red turban, a blue and red striped cape, and a brown leather tunic with a sword at his waist. The background is a warm, golden-brown color with a subtle pattern.

## Prologue

《波斯王子4》：其实这部作品是《波斯王子》向世于1989年，其制作出了数部续作。2003年的《波斯王子：时之砂》与之系列前作在剧情上一脉相承，所以能续集“时之砂三部曲”。而本作则是一个全新的篇章，剧情、系统和整体风格都与前作三部曲迥然相异。当然也不能称之为时之砂系列的第四代。 □文/得莱

# PRINCE OF PERSIA

《波斯王子》系列游戏，从1989年推出第一部作品《波斯王子》开始，就一直是游戏界的一股清流。而到了2003年，育碧公司更是推出了《波斯王子：时之砂》这部作品，它不仅延续了前作的风格，更在剧情、系统和整体风格上进行了全面的革新。于是他们在这些构成要素的基础上，推出了一部全新的作品，这就是《波斯王子：时之砂》。它并不是《波斯王子》系列的第四部作品，而是《波斯王子》系列的全新篇章。

成功之后，与它“一脉相承”的续作，将会是《波斯王子》系列的第四部作品。

《波斯王子：时之砂》的推出，可以说是一个肯定的信号，这两部作品绝对不会产生雷同的感觉。尽管它们用的是同一个引擎，但《波斯王子：时之砂》的风格更加偏向于“千变万化”式的风格，与《刺客信条》那种接近真实的气氛截然不同。无论是剧情、剧情还是剧情，都是《波斯王子：时之砂》的亮点，让玩家能够感受到游戏的乐趣。在游戏中，玩家将扮演一位王子，他必须通过自己的智慧和勇气，来解开一系列谜题，并最终拯救他的王国。

本F译名 波斯王子时之砂  
JB SOFT 价格未定  
动作冒险 DVD ROM 美版

发售日未定

1人 120分钟左右





# 一场史诗般的阿拉伯之梦

## 新的故事, 新的王子

再次强调——这不是“时之砂”，而是基于同一个世界观背景的全新故事。本作的主角和时之砂三部曲中的那个王子并不是同一个人，相互之间也没有任何联系。在这一次的故事中，主角最初的身份只是一个流浪者，一个以冒险

为生的人。在一个偶然的机会之下，他被卷入了光明之神Ormazd与黑暗之神Ahriman的争斗。他亲眼见到了传说中“生命之树”的毁灭，而这也给他所生活的世界带来了巨大的动荡和灾难。显然，他注定要为了拯救世界而战。



次世代效果  
华丽出演

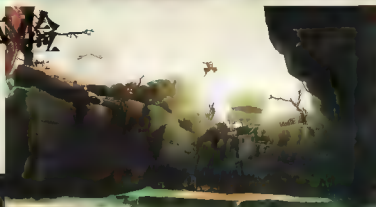
在本作中，构成主角身体建模的多边形数量达20万之多，游戏中的13组之多仅仅是去发上所使用的多边形就已超过后者的一半。



虽然故事是另起炉灶，那么时之砂三部曲中的“时光倒流”系统当然也不会继续延续下来。取代“时间匕首”的关键道具，是主角左手装备的那只称为神眼的手套，它将会起到让你意想不到的作用。

## 新的系统, 全新体验

制作者表示，“立体感”将会是本作将要突出的一个特点。更确切地说，是对于“垂直运动”的表现。利用那只神奇的手套，主角可以攀附在墙壁上，并且十分流畅的行动。从目前已经公布的设定图中，我们可以看到很多利用手套在墙壁上行动的场面。在墙壁上的垂直游行将不仅仅作为连接两个空间点之间的一种移动方式，而将与解谜、战斗等要素息息相关。尽管对于这一系统的细节目前我们仍然所知甚少，但制作者已经信心满满地做出了承诺，它将带给我们比初次体验《时之砂》中飞檐走壁的系统时更大的震撼。



独特的异域风格扑面而来



另外一点值得注意的是本作中的打斗。其实打斗设计并不能算是JBL的强项。在本作中，他们试图另辟蹊径，用一种全新的方式来表现主角与敌人的搏杀。游戏中将不会出现任何多人打斗场面，每场战斗都是一对一单挑。尽管整个游戏中战斗的数量将会少很多，但是你所面对的每个敌人都将独具特色。你必须找到他们各自的弱点、运用不同的战术和技巧，并且借助地形的帮助才能将他们击败。换句话说，在本作中，每一场战斗都将是一场Boss战。

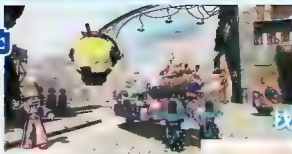
## 冒险, 即将再次开始!

无双报道  
2008 15

033

## 搞怪不是我的本意 折腾你才是我的目的

这款作品是当年N64上著名的冒险游戏。它是在微软的游戏展会上为大家展出的，本作中的斑卓熊将会更新的点子等候着玩家。根据现场的展示我们可以看到这款游戏受欢迎的程度，当众人看到这款游戏登场之后发出了热烈的掌声，而随着试玩者不断为大家演示着游戏的内容时，场下掌声和惊呼声不时地响起，聪明的制作者们为我们准备了许多让人激动的内容。那么这款游戏和前作有何不同之处呢？

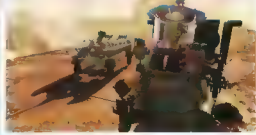


·斑卓熊继续发挥着可爱的风格，当然怪异的要素在游戏中也是必不可少的。  
·华丽的场景为游戏增色不少，真是让人感动的变化啊

努力在游戏中  
找出各种零件吧



随着次世代主机技术的逐渐提升，场景效果也是越做越好，在380的机能支持下我们可以看到许多令人惊叹的画面表现，可爱的斑卓熊和它的朋友们在游戏中仿佛栩栩如生，不知道游戏正式发售之后，画面是否会再次提升。



## 斑卓熊成为组装师， 奇怪的东西随便装

这款游戏的一大特色是“组装”，在游戏中你可以从你搜集的上午零件中拼装出一辆属于自己的机车。大脚车、香蕉车、香蕉车在空中不停旋转、飞上天空去这款游戏里，你要懂得有一属于自己的创意，那么就能自己收集零件，自由拼装，享受一下DIY的乐趣。不过拼装这些东西需要具备一定的能力，并不是说你随便拼装就能组装出强大的，比如如果你要是拼装一辆跑车，那么你就需要来从最基础的车辆构造开始拼装，将车辆和

大脚车拼装后，再拼装轮胎、加速棒、引擎，当然还要拼装一些其他的零件，拼装完成后，你就可以驾驶这辆属于你的机车了。

收集零件的地方比游戏中随处可见，玩家可以通过自己的实际演示，在游戏中收集零件，拼装属于你的机车，拼装完成后，你就可以驾驶这辆属于你的机车了。玩家可以通过自己的实际演示，在游戏中收集零件，拼装属于你的机车，拼装完成后，你就可以驾驶这辆属于你的机车了。

玩家可以通过自己的实际演示，在游戏中收集零件，拼装属于你的机车，拼装完成后，你就可以驾驶这辆属于你的机车了。玩家可以通过自己的实际演示，在游戏中收集零件，拼装属于你的机车，拼装完成后，你就可以驾驶这辆属于你的机车了。

# BANJO-KAZOOIE Nuts & Bolts

Fare公司出品的《斑卓熊大冒险》终于推出续作了，Rare抛弃了曾经最爱的主机厂任天堂，来到了微软的怀抱，并且为其带来了曾经大受好评的《斑卓熊大冒险》续作，这款游戏继承了前作的一些特点之外，还加入了许多新奇的要素，大家在正式玩到这款游戏的时候可不要对内容感到吃惊哦，可爱的斑卓熊和它的朋友们又要在新世界中冒险了，在接下来的一段时间中很有可能我们会与它们一同度过愉快的一天……



本刊译名 斑卓熊大冒险3 螺母与螺栓

Rare

价格未定

2008年冬

日文/美国

动作冒险

DVD-ROM

英版

人数未定

记忆名各大

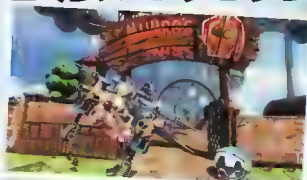


# 大显身手,DIY乐趣无穷!

## 俗话说万事开头难,不过斑卓熊是不会知难而退的

任何游戏在初期都属于困难时期,举步维艰。不过斑卓熊可不会退缩呢。在游戏初期虽然选择比较有限,很有可能你只能选择一种面板和推进器。这样一来组装出来的家伙很有可能只是一个拥有蹦蹦跳跳的跳跃机器,不过随着游戏进程,我们可以发现各式各样的道具零件,

到那个时候在物理基础上,我们可以将许多东西组装起来,很有可能出现奇怪的家伙也说不定呢。除了这些,我们还可以发挥自己的想象空间,组装出许多有趣的家伙,比如为一辆机车装上弹簧在地面上进行跳跃。或是把弹簧装在机车侧面,可以弹开敌人。



“造出飞机之后就能在空中飞行了!但是是许多玩家指指点点,说制作出来呢?”

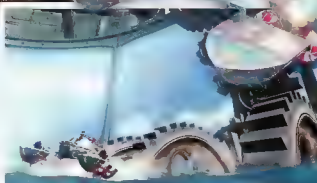
## 斑卓飞船

## 斑卓飞机

## 机车种类繁多不要头痛 斑卓熊奋斗着学习知识

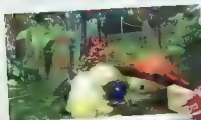
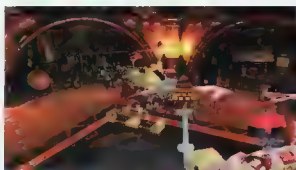
游戏中存在的机车除了上面提到的古怪之处外,还存在着许多基本的局限,比如说通过机车这个基础可以衍生出许多不同的工具,类似如 斑卓人脚车、斑卓飞机、斑卓小飞船等等,每个部件的位置摆放都将直接影响到你组装出来的

整体性能。不管怎么说这款游戏最大的乐趣就是DIY,虽然说组装是一件看似繁琐的事,不过要是能够熟练地将其掌握,那么慢慢地你就会乐在其中。机车除了是我们冒险的好帮手之外,还能够帮我们有效地消灭不同的敌人。



“水路两用车也是必不可少的设备之一,真是十分华丽啊。”

“组装机车的画面是一个很神奇的地方,无数被你收集到的零件停在这里,好了,在这么



↑使用高科技武器的同时面对可爱的敌人千万不要心软哦

## 斑卓小飞船

## 合理运用机车打冒险舞台 斑卓勇士队合力击退一切危机

在游戏中会存在一个“运动世界”,这个名称听起来没什么大不了的,但实际上它是一个用来进行竞速的关卡。既然这款游戏能够自行设计机车,那么除了战斗之外当然就自己心算的赛车竞速比赛也是十分有趣的。在游戏中制作小队的赛车人员就为玩家们设计了这个名为“运动世界”的关卡。关卡中存在多种挑战,其中一个挑战就是你需要驾驶你的赛车在轨道上的滑槽上向下行驶。虽然这个场景的游戏目的就是你能开的最远越好,但实际上是流行的“打金”是一样的。根据游戏规则,你不能一开始就使用所有的赛车零件,制作者一开始所使用的所有零件,经过不断的加速,最后在平地上还是冲出了一条让人满意的距离。就像着演示人易汉斯那一个能做到的最远距离的赛车。

在游戏中的时候速度和力量是非常重要的。不过到了平地之后还有赛车竞速自己的挑战。在没有加速的情况下向赛道冲刺了一展身手,通过这个小关卡的竞速比赛,你就能得到奖励。

除了竞速比赛之外还有一个挑战,就是你可以把赛车上的引擎放在竞速比赛的竞速比赛,和一般竞速比赛一样,这是可逆的。每个人都有自己的DIY出来的,每个人都有自己的想法,即使你不亲自去参加这场比赛,看看各式各样的赛车在竞速比赛也是很有趣的一件事。

游戏中的赛车竞速比赛在竞速比赛中我就亲眼目睹了。在游戏中赛车竞速比赛在竞速比赛中我就亲眼目睹了。在游戏中赛车竞速比赛在竞速比赛中我就亲眼目睹了。



# 5款异作角色大集合,奇幻冒险开始!



IDEA FACTORY x GUST x  
CAPCOM x 日本一Soft x NBGI

五大名厂人气角色  
汇聚一堂

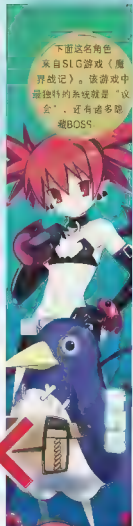
在此集结!!



下面的角色  
来自CAPCOM的塔  
+游戏 恶魔战士 塔  
系列以优秀的平和和  
出色的画面表现  
著称。



上面三名  
角色来自Banpresto  
和GUST合力开发的  
RPG作品 魔塔大陆-  
在世界尽头歌唱的  
少女。



下面这名角色  
来自SLG游戏《魔  
界战记》。该游戏中  
最独特的系统就是“议  
会”，还有诸多隐藏  
BOSS。



神雉勇刀

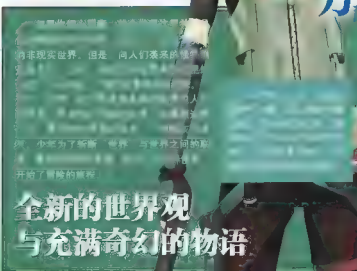
本叫译名 交叉之刃	2008年9月
Completeheart	价格未定
RPG	BD
BD	1人
记忆卡容量未知	



↑各个厂家旗下具有代表性的人气角色与主人公  
起编组物语。

要说“大杂烩”形式的经典制作就不能不提任天堂的《大乱斗》，它将不同作品中  
的人气角色汇集一堂，不过其中的角色都是任天堂自己作品中的。而且还是格斗游戏。  
而本作是 一款传统RPG，这样的“大杂烩”形式并不多见。而且其中的角色还来自不同  
厂商不同类型的作品，如何将他们整合到一起值得我们期待。

刘龙马



全新的世界观  
与充满奇幻的物语



下面，角色  
色来自 矢野学园  
与炼金术士们，多  
作是 将金术为主  
的 游戏。

上面这名角色  
来自 IDEA  
FACTORY 公司的名作  
RPG《新纪幻想》。这  
部作品的世界观相  
当宏大。



相羽  
命



本作的女主角，自小父母双亡，  
寄居在舅父家中。年幼时就被说成  
已能看透灵的存在。不过现在看  
起来和普通的少女没什么区别。随  
着年龄的增长将魔力也在逐渐  
觉醒并不断解放。



## 将幻想世界中所囚禁的

本作的舞台，是由从《恶魔战士》、  
《魔界战记》中角色们居住的魔界，或是  
《炼金术士》、《新纪幻想》中角色们居住  
的幻想世界等多数的异世界中被收集来的灵  
魂组成的。玩家们目的就是将这些被囚禁的  
灵魂们一个个的解放出来，解放的灵魂达  
到一定数量后就可以推进物语。将全部的灵魂  
都解放出来，打倒万恶的幕后黑手吧

## 魂们全部 都解放出来吧



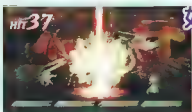
收集了各色异世界要素的世界



## DIRECT ACT 回合制战斗

本作中的战斗采用了回合制，最多可  
以4人同时参战。4个角色的特殊技能可以  
分别设定在△□○×四个键上，在战斗中只  
需按下一个键即可发动，不仅方便快捷，战  
斗的爽快感也可倍增。配合特技使用连续攻  
击的话，还可以引发很多的隐藏效果

角色在使用特殊技能时需要消耗“AP”点数（Action  
Point）。在AP用光之前，可以无限次使用特技。



如果连续发动特殊技能  
伤害就会大增!

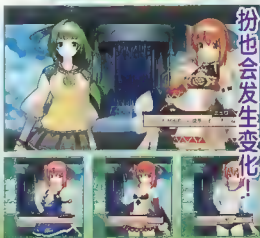


使用特殊技能后，在一定时间内使用下  
一个特技就可以形成连续攻击。

使用连续攻击将敌人的防御力降为0后，  
就可以一口气给与敌人超大量伤害。

## Form Change

本作中将魂解放之后就可  
以得到被称为“FORM”的  
特殊装备品。装备“FORM”  
之后可以提升角色能力，而  
且女性角色在状态查看画面中  
或是剧情动画中的装扮也会发  
生变化。“FORM”有“小恶  
魔”、“便装”和“泳装”  
等多种形式，无论性能还是外  
观都是多种多样。



不同的「FORM」，装  
扮也会发生变化!

# 忍者龙剑传 究极的杀戮

《忍者龙剑传2》在难度方面做出了比较大的调整，最低难度和最高难度有着非常强的反差。这样既能让新手很快熟悉游戏，同时也给喜欢挑战高难度的老手一个惊喜。与前作《忍者龙剑传》一脉，本作中也是设置了四个难度选项，其中一个是为了将本作通关，让人熟练的工手，还有一个名为“Path of the Acolyte”（学徒之路）的低难度，这是为了以前没有接触过NG系列的玩家设计的。这个模式下我们准备了不少特别的游戏环节来帮助新人更快的进入状况并上手，这一难度比《忍者龙剑传 黑之章》中的忍犬模式难度还要低。

·超优秀的操作性是忍龙系列一贯的代表特征，用极上的武艺将敌人碎尸万段吧！



一忍龙有自己的规则，在与敌人战斗时，不用挥剑动作会令敌人受到完全不同的伤害，这些程度不一的伤害会进一步影响到A模式的下步表现。

单龙忍法帖  
灭鬼龙卷爪



在《忍者龙剑传2》中，首次加入了回血的设定，当BOSS战结束后，单龙的体力会自动回复，这个改动主要是针对游戏中，玩家经常需满补血药去挑战Boss，战斗完后使用药总量可能是你的最大HP的8倍以上了…… 日文/七曜

本刊译名 忍者龙剑传2

TECMO  
动作 DVD ROM

59.99美元  
美版

2008年6月3日  
1人

记忆卡容量未定



©2008 TECMO CO., LTD All Rights Reserved

038 无双报道

2008.15



## 隼龙忍法帖

### 裂空落震牙

当遭到敌人的攻击时，有一部分的生命槽是不能自动恢复的，这一系统被制作组称为“坏血”。上一作中治疗药包过多的设定在新作里被舍弃了，你最多只能携带6个药包。特定的部位遭到破坏，只能通过服用特殊的药包来恢复。这一特殊的药包限制会让玩家细心思考如何最大化的利用补药，这也让Boss战更有策略性。也是由于6个药包的限制，当你按方向键使用物品时，游戏会自动暂停。



在新作中制作组希望战斗的场地更加自由，也不希望做成那种只有打到了场景里所有的敌人才能走出去的游戏。所以在大部分的情况下，你可以尽量避免交战，当然你也可以和敌人厮杀一场，制作组为玩家留下了足够的自由。游戏中使用自动视角将非常完善，不过玩家也可以手动调整自己认为舒服的视角。

想瞬间爽快的杀死敌人是本作的卖点之一，瞬间爽快的杀死敌人是本作的卖点之一。

## 隼龙忍法帖

### 降天正拳突

在难度等级方面，不同的难度将标志敌人攻击力的不同和你所能携带的药包的数量。尽管上一作中的最低难度模式令人失望，不过在新作中的“忍犬”难度或许你会发现很多有趣的东西。这样一来，不同难度不仅适合不同的玩家，而且也能让新手感觉本系列的魅力。另有消息，除了上个月公布的准女主角藤原千景之外，TECMO近期又公开了四名角色。Genahin, Elizabeth, Vollt是三名强大的敌方，真实身份不详。隼龙父亲Joe Hayabusa从FC时代就已经在剧情中登场，这次玩家终于可以看到他的真实面貌了。官方还将陆续放出《忍者龙剑传2》中的新角色。



引人注目的《忍者龙剑传2》，将会提供4个不同的难度级别。其中2级难度将考验完成了前作的玩家进行，而3级难度则是为那些有经验的核心玩家提供的，4级难度不必说了当然是顶级难度了。同时报道中还公布了很多有关故事主线和用户操作界面以及伤害区域的信息。



## 隼龙忍法帖

### 隼流·里影狩旋脚

本作的游戏画面异常血腥，除了会继承前作的断头设定外，还将加入断臂、断腿、分尸等残忍设定，配合这些动作还将加入大量真实的出血表现，单从这一点考虑，本作被设定为成人级游戏。本次《忍者龙剑传2》至少会新增两

种武器，第一种就是强调近战时灵活性的手刀，配合这种武器游戏主角隼龙的腿部也会装备有类似性的攻击性武器（有些类似于《鬼泣3》中的光之拳套），另外一种则是注重一击击倒的重武器——镰刀。



# MOTOR STORM

## Pacific Rift

本刊译名	摩托风暴	Pacific Rift	Evolution Studios	价格未定	发售日未定	1-4人	记忆卡容量未知
RAC	BD	欧版					

《摩托风暴》是PS3最同时公布的第一批游戏，狂野的赛车风格吸引了不少的玩家。本作是《摩托风暴》的续作，在延续了前作的基础上让赛车更加爽快。

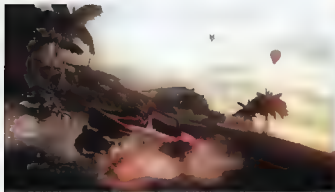


## 勇往直前 疾驰在原野上

本作的主旨与前作一样，玩家们需要驾驶越野车在人造平车的荒漠上向着终点飞奔。与前作相比，本作在画面上了很大的改观，也许之前是因为厂商还没有吃透PS3的机能吧。车辆的建模与场景的细腻程度都提升了一个档次，特别是车辆尾部掀起的“风暴”。

## 场地

本作中的场景依旧以沙漠荒地为主，危险性极高的赛道也得以保留，那种“失足成千古恨”的感觉不会让玩家陌生。不过除了荒漠之外，本作中还加入了“城镇”赛道，当然，所谓城镇也是荒漠中的城镇，与车水马龙的大都市不同，这里的城市别有一番风情。绿洲旁边就是沙漠，这是很难看到的景色。边驾车疾驰，边欣赏异国风情也别有番滋味。此外本作中还加入了时间的变化，在夜幕中前行的你也许也会看到不远处徐徐升起的太阳。

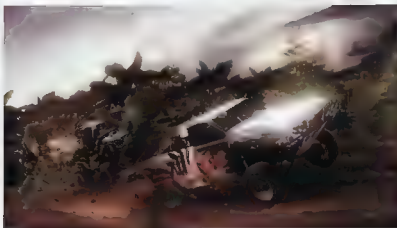


前作中的车辆种类并不是很多，主要就是SUV类越野车和摩托。本作中，汽车组加入了新的车辆，有皮卡类的越野车，也有类似于沙滩车的赛车，大大丰富了玩家选择的余地。不同车辆的性能差别比较大，有的直线加速性能强大，有的适合在颠簸的道路上行驶。在摩托方面车辆的种类也增加了不少，雅马哈等老牌厂商的一些经典越野摩托车型也加入进来。此外玩家还可以自己对车辆进行改装，零件数量相比前作也增加了不少，顶级赛车就在不远处等着你。

## 车辆

前作中玩家只能独自驾驶，若是想和朋友对战只能通过网络。而本作中加入了分屏模式，最大支持4人对战，免去了玩家们的孤独之苦。在操控方面加入了新的动作，当车辆腾空而起的时候玩家可以通过转动摇杆来使车辆在空中做出各种难度动作。当然，摩托要比汽车容易得多。狂野的赛车要和劲爆的音乐相结合，本作有不少曲子，但如果你不喜欢的话可以自己从网络上下载并加入到游戏中。

## 系统



款令人感到有趣



主角是一个高大强壮的恶棍，接下来就是连番的打斗，感觉就像是在看一场血腥的体育节目。

# MADWORLD

# 猛男见参

「打斗的过程中屏幕上会有凉凉一般的鲜红血液，视觉刺激非常强烈。」

Wii	主机平台	SEGA	发行公司	发售日未定	发售地区
DVD	游戏载体	欧美地区	发售地区		

开发本作的是曾经开发过《大神》的四叶草公司，现今已改名为Platinum Games。《疯狂世界》也是一款类似于前段时间在Wii上推出的一款名为《英雄不再》的另类动作游戏，不同的是本作的游戏画面将采用黑白色调。 □文/牛

## 在白色与黑色为基本色调的世界中尽情发挥暴力

一款游戏给人的第一印象也很重要，但同时也让人对这款游戏产生了兴趣。

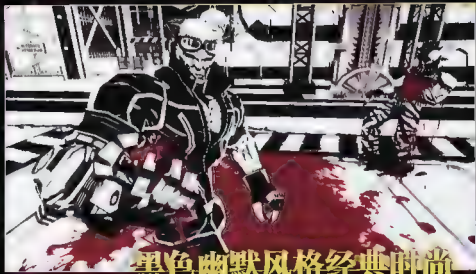


在演示中，一番激烈的搏斗之后，第一个家伙被扔到了垃圾堆上，垃圾堆被震下来砸到这个倒霉鬼的腰上，只剩一双腿在外面。第二个家伙被扔到墙上的尖刺上，接着又被主角拉下来反复地往刺上扎。第三个人被主角用一个路牌洞穿了身体。随后主角挥动起他的电锯手，真的，他居然有一只电锯手臂！活活地把第四个倒霉蛋撕开。第五个家伙呢？难以想象的是主角居然活活地把他的心脏掏了出来，并且在那个可怜人的眼前捏碎。伴随着以上的一系列动作，成吨的鲜血喷溅的到处都是，屏幕上也沾了不少。尽管游戏中充斥着暴力和血腥，但《疯狂世界》以风格化的方式表现了出来，还不至于让人作呕。

这款绝对另类的游戏  
肯定会给我们带来惊奇！

### 四叶草悄然逝去， 灵魂就在涅槃转生！！

作为新成立的Platinum游戏工作室的首席游戏设计师，《疯狂世界》是一款极具个性风格的Wii平台动作游戏，可谓玩法独特，抓人眼球。本作系由《大神》的制作人——宫崎英树制作，游戏的主要理念是画面将用黑白的方式呈现，但有一件例外，那就是鲜血。游戏会让你用最暴力的动作作为画面上鲜红的颜色。



黑色幽默风格经典时尚

游戏很有电影《罪恶之城》的风格，黑白的影像效果让游戏具有一种动画小说的感觉。游戏配上节奏音乐很完美地托了游戏的风格，战斗感觉十分的需要。





DOUBLE DRAGON

双截龙

# PANDORA BOX

由一名毕业于1981年成立的游  
戏开发公司。该公司在1981年  
出身,在早期主要参与街机游戏的  
开发工作,之后和公司的另一同路人  
成立了Blurring in Gray公司,开发了《  
忍者传说》、《BLAST ARMAGEDDON》等  
游戏软件,但因为在经营理念上  
之后便离开了这家公司。Blurring in Gray公司  
再度辞职后便接手了一些同行业  
其他公司的企划及剧本撰写等委托工  
作,为了更方便地开展这些工作,便以个  
人事务所的名义成立了PANDORA BOX,之  
后由于工作量的增加,逐渐开始雇佣工  
人协助自己的工作,以此为契机PANDORA  
BOX转变为了法人形态的正式公司。

最开始由PANDORA BOX定位为  
游戏企划制作的开发商,游戏的运营与  
销售等发行工作也是由该会通过各种途  
径来独立进行的,但是,步入家用游戏  
产业需要大量的资金,作为游戏开发商  
的PANDORA BOX在当时明显底气不足  
且其作为小型公司的公司受到的限制相  
对较多,无法作为独立的游戏厂商在业界  
活动,所以之后PANDORA BOX基本都是  
以游戏外包开发者的身份来制作SFC和  
GBA等平台的游戏,发行与销售则委  
交给那些有实力的大厂来进行。

在以ROM卡带为主流的家用游戏机  
市场上,PANDORA BOX不断地从大厂

手中接到游戏企划和开发的工作,特别  
是和BANPRESTO旗下的BANPRESTO联系非常  
密切,作为单纯的独立游戏开发商,  
PANDORA BOX是具有相当实力的。

之PANDORA BOX的开发工作从SFC  
转移到了索尼的PS平台,1995年10月27  
日从SCE手中接到新的订单,在1999年  
11月18日,作为PANDORA BOX自家品  
牌《メロディアスMAX》系列的第一作,《ド  
ラゴンアイ アロリアス》正式发售。  
成功以独立的游戏厂商身份进入到家用  
游戏界中,在这之后,继续发售了《死  
者のオアシス》、《ラピダス・ブレイ  
ズ》、《Catchy》、《気持のセンセー  
ション》、《ごちやろる》、《ONI等  
作品》,这些游戏作品一个特点  
就是它们的价格,只设定在了极低的  
1980日元的价位,于此,该系列出的  
数量是“比任天堂主机还要轻松购买”,并  
非受到我们的限制,而是为了降低产  
品价格的打算。

但低价位带来的销量销售业绩上的  
不佳,并导致了PANDORA BOX的赤字。  
第六作《ONI等 冥夜》虽然卖了10万本  
以上,但并没有给公司带来多少利润,  
之后PANDORA BOX作为法人处于休眠状  
态,而负责多部作品的知名公司シャ  
ンゲーム的成立,PANDORA BOX也结束了  
它的历史使命。

从1985年在任天堂的红白机FC诞生起,直至今日电视游戏业已经走过  
了二十余个年头,在这并不算长的历史中,开发那些一直陪伴我们的  
游戏软件,并在业界掀起无数浪潮的游戏厂商,可以说是当之无愧的  
主角。在不断地竞争,合作,整合,兼中,数不清的游戏厂商为了生  
存和发展转换了自己的面貌,或更改社名,或转战经营战略,或采取和  
他社合并的方式来增强自身的市场竞争力,灵活运用自身实力与外交关  
系努力地活了下来,并在之后创造了更多的奇迹。

但还有一些厂商就没能幸运了,在这场残酷的博弈中由于种种原  
因没有坚持下来,或被破产倒闭,或被其他公司收购,或从游戏界淡出转  
为其他行业,严重的财政赤字与经营压力让这些厂商无奈地消失在历  
史的道路中。而这些已经远去的组织为游戏界留下的宝贵财富,却永远  
留存在了这个世界上,虽然已经不在,但我们不能忘记他们为游戏业  
所做出的不可磨灭的贡献。以下,就以比较具有代表性的11家厂商,来  
追忆一下那些曾经给我们带来无数欢乐的逝去者们。

残酷的竞争中消失的游戏公司  
留下的是美好的回忆

# 消失在历史中的游戏公司

## 鬼忍降魔录 ONI

SFC平台作品,原属E“ONI”系列的正统  
RPG,由PANDORA BOX负责开发,  
BANPRESTO出品发行。通  
常RPG的世界都是以西欧  
中世纪时代为基础的,但  
这款游戏却完全地采用  
日本古风风格,画面、  
音乐、角色、特效,游戏  
的各方面都努力营造出日  
本平安时代的气氛,而且做得极为成功。剧情和系统都是相当典型的正规  
RPG,值得一提的是其中的画面。游戏中的战斗画面可以说是在又上了一个新  
台阶,其中的魔法称为“神降”,运用天地色变,极具魄力。



←由街机名作转换发展而来的特色作品。

## 弟切草与恐怖惊悚夜

1992年3月7日起由PANDORA BOX开发的恐怖惊悚小说游戏名作《弟  
切草》,以同名电影小说为蓝本,游戏脚本启用了著名的脚本家江户川乱  
步。游戏在当时发售后引起了一阵不小  
的恐怖游戏热潮。游戏中通过玩家对剧  
情的选择,会产生迥然不同的后续情  
况,并且在通关一週之后,还会新增各  
种全新的分支要素。这款游戏确立日式  
恐怖AVG游戏的市场地位,其表现手法  
被很多之后的同类作品所效法借鉴。另  
外,之后的《恐怖惊悚夜》系列即为  
《弟切草》的续篇,至今家用机上的此  
类游戏都本都沿用这个系列的框架。



# COMPILE

Compile是以曾井一(曾井)与《美少女战士》的作曲家山根公男(山根)于1982年由仁井正谷在广岛市南成立。后从广岛迁往东京都町田市，后于1993年迁往东京都所泽市，于2003年宣布解散。

公司最初开发的软件为业务管理工具《イナリ》之后接受SEGA的邀请，将以前的射击游戏移植到家用机上，并在之后的1991年发表街机版《魔物狩猎》。从那时起，公司开始制作这款作品的各种制作的《魔物狩猎》曾经风靡一时。

但是由于种种原因公司财务方面陷入赤字的状态。因此几次搬迁公司地址，企业体力的疲乏和业务经营方面的不振，让Compile陷入了难以摆脱的困境中。1988年3月18日向广岛地方法院申请了破产，根据协议，本来预定就破产清算的资产被大量收购，并且已有的员工也被大量裁减，原本从广岛中心地区转移到了郊外的工厂建造，甚至最后搬出了广岛县并转移到了埼玉县，进行公司重组。

在这个重组之中，Compile所拥有的《魔物狩猎》商标权被卖给了SEGA，Compile自从失去了这部作品的使用权以后直到2002年在破产之时再也没有拿回来。

2003年1月发表宣布解散，同年11月6日由东京地方裁判所宣布破产，在这之前由同社的员工们成立了新会社「イナリ」并且继承了前社资产后《魔物狩猎》

之外的大部分游戏作品版权，而Compile作为一家曾经风光一时的游戏公司，已经从历史上消失了。

Compile经营状况恶化的主要原因和从困境中存在的问题等，但包含了多个方面。

不计成本的大量雇佣员工，并且聘请国内定与现有的员工数量相等的新员工入社，增加了年度成本以上，导致成本与不动产活动。

举办活动时发生了多数资金使用不明的情况。

社长有大量的消费，例如《海上王》以及《ぶよぶよSUN》的促销活动，基本都是社长的个人消费，而那些产品及活动无形中增加了非常多的成本成为负担。

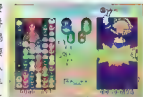
不顾经营状况过度地进行广告宣传活动，并大量投资于这方面，而收益并没有达到正比的程度。

在PS和世嘉土星上的32位主机竞争开始之时，很识时务地地对SEGA的32X开始进行了大量的开发。

游戏软件的开发费用比预期大幅膨胀，且随着硬件成本不断涨，导致开发成本越来越高，开发人数多半是经验不足的新手，使得开发资金上的预算更为雪上加霜，再加上大量的外包项目的管理不力，可以说Compile倒闭后的最主要原因之一。

## CHECK 轻松休闲——啧啧啧啧

“落下”类的PUZ游戏在现今并不太受欢迎，但唯独这款游戏曾经由Compile创造之后由SEGA继承的本作能打破这个尴尬局面。其特点首先是游戏的玩法简单，只要懂得基本的“同色”组合概念就可投入游戏中。其次是游戏的愉快感，在本作新增的Fever模式（达成条件后进入的一个无时间限制模式）下，就算是面对一边倒的局面都可以立刻反败为胜。当然，本作最大的乐趣在于对战模式，无论玩家是“稳扎稳打”型还是利用Fever模式的“一发逆转”型，都能享受对战的乐趣。由于继承了SonicTeam小组的体贴系统，玩家可以改变游戏中的语音和故事，让游戏的气氛变得更轻松。另外，这个系列近年在掌机平台上非常受欢迎。



## CHECK 特色名作——魔导师物语

《魔导师物语》是由Compile于1988年至1991年MSX2平台上发售的作品，共有3作，和一些之后的复刻作品。在很多作品中都是由魔术师主角阿尔·ナジャ担任主人公（在初期作品中名字叫がなつた），另外也有着其他角色担当主角的作品。在这个系列中有着非常多的欧洲传说中的怪物以可爱的形象出现在游戏中，并且游戏的设定方中有一些与阿特拉斯公司的《女神转生》系列有关联的地方。游戏的战斗方式采用主人与敌人1对1的方式，任何一方在战斗中倒下，在体力减为0前都会保持战斗，是本系列的特点之一。



## CHECK 次世代先驱——3DO主机

32位元主机的先驱者，第一款型号F-1由松下生产，全名为Real 3DO Multimedia Player，虽然该主机的性能毫无疑问地超过了同时期所有的竞争对手，然而其价格却贵于SNES和MD的4倍。由于3DO的普及率严重不足，第三方厂商的支持力度却非常有限。不过因为资金能与EA的关系，EA对该主机给予了强有力的支持。为其打造了原创赛车游戏《Need For Speed》（极品飞车）。可惜这些游戏在3DO“出现时，PS和SS已经纷纷降价，3DO早已回天无力，很快便销声匿迹了市场。这台主机虽然没有名气，但毕竟身为次世代的先驱者，除了完美移植的《超级街霸2X》外，就是下边的这款奇葩作品。



## CHECK 鬼才的执着——D之食卓

由曾经被称为游戏界“鬼才”的饭野贤治主持开发的AVG冒险游戏，体现了他另类而又富有创意的灵感。在3DO为数不多的游戏软件中是颗耀眼的亮星，这部游戏的操作界面登陆于SEGA的DC主机。这款游戏的特点是并没有存档的功能，全程游戏时间就只有两小时（即半夜三点至五点），要求在两小时内完成游戏，则会关闭世界大门，而面临GAME OVER。在整个游戏当中，可以抓到四只“萤火虫”，若要看到完整的结局，则必须抓住三只，而萤火虫的出现与否，全取决于主角角拉所执行的各种行动。不过，这款游戏过于前卫的作品并未引起大众的好评。



# 狼组 WOH TEAM

狼组成立于1988年，开始开发工作，以开发《幻想传说》系列的第一作SFC版《幻想传说》而闻名。曾在日本通讯网络公司旗下从事开发小组上升到子公司，最后在1996年制作《幻想传说》时，对协力制作的amco公司的过多干预行为产生不满，导致最后开发团队脱离瓦解。主要开发人员受到物事影响，狼组因此进入了历史记忆中，而进入日本通讯网络的一部分原狼组成员则成立了另一家名为“Tri-Ace Inc”的游戏制作公司。Tri-Ace Inc公司强大的游戏开发能力让其成为业界非常著名的游戏开发商。

狼组与日本通讯网络公司之间的是非纠缠持续了十余年。由于当时在制作《幻想传说》时，狼组开发团队与Nameco公司的主管开发团队存在巨大偏差，更不用说游戏设定的做法严重不兼容。进而引发了与上层领导对立的态度。狼组领导人五反田治雄发表辞职报告离开日本通讯网络，而绝大多数开发团队人员已随之离职。误失了主要成员的狼组就此各自奔散，以狼组成员为主干开发实力的日本通讯网络也一概不振，瞬间从当时的一流游戏开发商沦为几乎无人问津开发能力的小厂商。

在这之后，原狼组成员以Tri-Ace

的名义开发了《星海传说》等游戏作品，并逐渐得到大众认可和欢迎，逐渐成为现今举足轻重的游戏开发商。眼看当初向来的孩子今天却骑到了自己头上，日本通讯网络大为不爽。在2008年把当年狼组开发的超人游戏作品《梦幻战士》称为18禁游戏，以此作为对狼组的报复行为。这种作为虽然引起广大爱好者强烈不满，但日本通讯网络确实不愿意长久支持自家产品的爱好者的呼声。在2007年8月3日再次将狼组开发的第一名作《圣龙传说》称为18禁游戏。对于此种行为我们无法断定是对还是错，但由此可见，狼组与日本通讯网络之间的仇恨时至今日依然挥之不去。

狼组开发团队的游戏特色则被领导人秋筱雅弘开发，其擅长建立壮大的游戏世界与细腻的剧情。尤其是细腻的故事手法更是受到游戏迷的一致好评。由初代梦幻战士到梦幻战士四代的新篇章变化可以看出狼组优雅的故事编写手法，让那些游戏玩家们为游戏节奏过高而批评手柄之际，也会因为想到后续剧情而继续手皮下去。这也是狼组被取消后，仍有许多游戏迷希望狼组以曾开发的游戏能继续延续创作下去的魔力来源。

## CHECK 梦幻战士——美少女的热斗

梦幻战士VALIS于1986年—1992年间由日本通讯网络所发行的横卷轴动作游戏。在各种游戏主机都有移植版本。开发团队即当时的子公司狼组，原作者是PIXEL氏。本作在1986年发售时，以手持战斗的水手服女高中生穿着比基尼盔甲作为招牌，在当时正在草创时期的电子游戏界掀起一阵高潮，当作品的成功让当时的日本通讯网络一跃成为游戏大厂，而梦幻战士系列也成为顶级一时的横卷轴动作游戏。少女+动画+配乐+横卷轴动作游戏这三项大组合成为梦幻战士的招牌，也让梦幻战士在动作游戏的历史上高居大作排行榜之列，同时也是死忠玩家对其爱不释手的的主要原因。本作一些优秀的设计理念，在日后经提炼了另一部RPG大作《北欧战神传》中。



## CHECK 幻想传说 (SFC版)

(幻想传说) (Tales of Phantasia 简称TOP)，是在1995年12月16日由狼组负责开发，NAMCO（现在的NGI），所发行的SFC平台的RPG游戏。1999年12月23日在PS主机发售了重制版。2003年8月1日在SFC版移植到GBA。

2006年9月7日在PS移植到PSP，是移植版本最多的《传说》系列。本作讲述了主人公克雷斯和他的伙伴们与魔王达斯沃斯之间的战斗故事。本作主题曲“梦は終わらない”由吉田由香演唱，以其甜美的嗓音和动听的旋律受到玩家的称赞，甚至被美少女系列最动听的主题曲。本作除了游戏作品外，还有以此改编的OVA动画版，小说、漫画等众多周边作品。作为本作的大监，藤岛康介也在这作确立了“魔法”传说的传统。



# HOME ELECTRONICS

日本电气公司（NEC）是日本的子公司，以生产计算机、消费电子产品和游戏机而闻名。NEC的主要业务是向玩家们提供其印象深刻的还是由电报且风光四射的PC-9801。

日本电气股份有限公司，简称日本电气或日电NEC，是一家跨国信息科技企业，总部位于日本东京港区。NEC为商业企业，经营通信服务以及为政府提供信息产品（IT）和网络产品。它被划分为主要分成三个部分：IT解决方案、网络解决方案和电子设备。IT解决方案主要是向商业企业、政府和个人提供网络、硬件和相关服务。网络解决方案主要设计和提供网络系统、移动和无线通信网络系统、移动通信、卫星和网络系统。NEC的设备包括服务器、显示器以及其他电子设备。NEC还生产面向国际市场的Verite系列笔记本电脑和面向日本国内市场的Lario系列笔记本电脑。NEC还是地球模拟器（Earth Simulator）的发明者，它曾经是世界上最快的超级计算机。另外NEC还是索尼集团（Sumitomo Group）的成员之一。

1953年，NEC的电子事业部门成立，发展成为新日本电气。本部设在东京，以计算机、电视机、录音机、照相机等为主要业务产品。之后向无线电接收器和白物家电销售业务扩充。1963

年更是从NEC接管了电视接收器的制造部门，并整合了综合电器开发的商品生产线，70年代开始了民用无线收音的生产销售。

80年代开始步入到家庭用VCR的生产线，规格主上流行着与SONY不同的产品开发模式。虽然发挥了高端的技术力，但因为开发方式的劣势转为为VHS方式。1982年接管NEC个人电脑业务的部门，1983年接管NEC个人电脑的业务。第二年在1983年接管NEC个人电脑业务也都由NEC接手接管。1993年加入索尼集团，推出的一些CD-ROM受到广泛好评。1989年NEC的新办公大楼完工，NEC本社之转移至此。

随着家用游戏主机PC-FX的市场运来转战，90年代前半段NEC-HE的事业开始恶化。1993年9月28日NEC本社发表NEC组织大规模结构改革，在业务分割、转移过程中决定解散NEC-HE。2000年3月31日日本结束营业。2002年2月清算结束。至此日本电气（Home Electronics）株式会社的法人主体完全消失。

虽然公司已经不存在了，但留下的东西永远留在了玩家们的心中。时至今日，NEC-HE推出的PC-7和PC-FX主机仍然流传在市场上，且拥有大量对其念念不忘的FANS。

## CHECK PC Engine

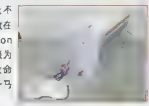
PC Engine简称PC-E，于1987年由NEC-HE推出的基于HE-SYSTEM的家用型游戏主机。它是世界上第一台采用CD-ROM的游戏机，也是性能最强的一部2D游戏主机，借助于一颗16位的专用图形芯片，它的表现十分接近真正的16位主机。PC-E主机上有84K RAM，最大像素数为512，可同屏显示其中的256色，分辨率最大为262K\*16通道立体声音。曾于任天堂的FC时代末期风光一时，推出了大量在当时有着出色表现力的游戏软件，不过由于市场定位方面的失误以及价格等因素，导致主机在推出后不久即被随主机更能强大的MD和SFC所取代，淹没在历史的潮流中，实在有种不逢时的感觉。不过PC-E上曾推出过的一些经典作品还是很值得玩家们怀念。



## CHECK PC-FX

PC-FX是NEC-HE于1994年12月23日发售的PCE的后继机种，是NEC加入次世代主机大战的旗号。

PC-FX使用2M-CD-ROM为标准数据设备，使用一颗21.5MHz的NEC V810 RISC CPU，带有2M RAM，可以显示16M色，分辨率可达320\*240，PC-FX的2D能力相当强，活动帧数可达128个，卷轴有7层，并且带有回滚播放功能。而对于软件的定位PC-FX却与众不同，和其他32位主机相反，NEC把重点放在了它的高速动画回放FMV(Full Motion Video)和2D能力上，但对于次世代游戏机最重要的3D机能却近乎于零。由于这些致命的缺陷在与其它主机的竞争中很快便落伍于下退出了市场。





2008.15 04

# 原SNK

SNK公司成立于1978年，由来自日本的川崎美津子（Mitsuko Kawakami）和山内溥（Takashi Nishikubo）两人以法人身份正式成立。公司在创立初期即开始了电子游戏的开发与制作，主要以射击游戏和动作游戏为主。在1986年，SNK曾蒙极大的风险在其推出的街机游戏《饿狼传说》中加入了有真人女歌手演唱主题曲的声言芯片，并让这款游戏大受欢迎。同年，另一部动作游戏《怒》也引起了玩家们的大众轰动，其中IP主入公克拉克，2P主入拉尔夫，和事后的指挥官哈兰德成为了日后大红大紫的《KOF》系列中的主要角色。还有一部不得不提的作品是《皇家骑士团》，相信年将在20多岁的玩家们都不会对此陌生，游戏除了火爆无比的战斗场面外，还第一次引入了“奥术”系统，玩家可以操纵历史来攻击敌人，甚至可以利用上下主题的“无敌时间”来保命。这些要素设定都在日后的《合金弹头》系列中得到了继承和发展。

1990年夏日的AOU万国街机博览会上，SNK公司展出了他们的名为“NEO GEO”的“符合多线路视频系统”（即MVS基板），这就是陪伴SNK度过艰难时期的主力街机基板。1991年7月，在街机机匣广告“宣传广告”中，SNK的下带式游戏主机“NEO GEO”正式发表，其自身具备的当时极为强大的机能

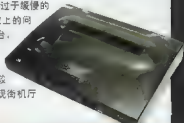
和卡带的超高容量一时间被街机狂热者们视为无上的绝物。虽然因为价格和软件类型单一的缘故销量并不理想，但拥有众多SNK经典街机游戏的这台主机至今依旧是很多玩家最为收藏的宝盒。两年的1月和次年的8月，《饿狼传说》和《龙虎之拳》相继发售，这两款堪称SNK格斗游戏双璧的作品引入了很多前所未有的新概念，如多线战斗，屏幕缩放，随机必杀，都是在这两大系列中得到创新和验证。1993年另一部SNK的代表作《侍魂》问世，这款以武士为题材的动作格斗游戏开创了另一片新天地，以后的几部续作更是成为欧美玩家认可的经典佳作。而在1994年开始的《饿狼之拳》（KOF）系列将SNK带入了它生命中最辉煌的时刻，往后每一作的系列传统让《KOF》几乎成为了SNK格斗游戏的代名词。直到今天，这个与《街霸》齐名的格斗经典依然在发挥着它的光芒。

2000年底，由于沉重的债务负担，SNK不得已投奔了柏肯哥业巨头ARIZ公司，并在2001年10月1日被迫宣告破产。SNK这个名字一度消失在历史的车轮中，但没过多久，一家打着PLAYMORE名号的公司却将那些曾经经典游戏出现在这个世界上，并且，其LOGO上天空色的字样还是那么的醒目。

## CHECK 高贵的NEO GEO

SNK公司在1990年推出的 16位主机，搭载了摩托罗拉的68000 CPU (16BIT)的CPU芯片，并且其主板可以说是SNK的MVS街机机板的家用机改版，因此NEO GEO可以完美地再现SNK街机作品的高水准。但由于其主机和卡带的高昂价格，这台主机的销量并不理想，其后推出的NEO GEO CD主机虽然在价格上有所削减，但却造成了读盘过于缓慢的诟病。软件阵容的单一化和市场定位上的问题使得这台传奇主机很快退出了历史舞台。

在今天，它更多的身影是出现在古董交易市场 and 玩家的收藏中。另外，“街机模拟器”这个口号在当时确实比较吸引人，但实际用起来其实跟再玩街机厅中的那种氛围。



## CHECK 作为第三方的表现

SNK作为第三方在家用机的市场上也是非常活跃的，在当年的SS和PS上均有街机作品的移植版本。在SNK自家主机NEO GEO上，基本上它的街机作品都会有移植版本，但为价格和取速度的关系，受到的关注并不好，而移植到主流家用机上的作品却颇受欢迎，《KOF》、《侍魂》系列都在各大主机上有着出色的表现，特别是DC上的KOF98和KOF99还在原作基础上作出了一定程度。在原创新游戏方面，SNK曾经在PS上推出过AVG游戏《格斗之王X》和《拳皇编年史—AWAKEN FROM ORDINARY LIFE》，不过都差强人意，唯一称得上优秀作品的也只有那款RPG《真说侍魂 武士道烈传》了。



# DATA EAST

DATA EAST公司成立于1982年，由2月20日创立的株式会社Data East (Data East Co., Ltd.) 和1982年12月15日成立的Data East (Data East Co., Ltd.) 两家公司合并而成。公司以有着丰富多样性的世界观的个性作品为特征，在20世纪80年代首次在世界范围内推出了街机卡带产品，这种运营模式在如今仍被许多大的公司广泛采用。在游戏以外的领域，DATA EAST在图像通信设备、卫星电话通讯系统、心电图仪等医疗设备研发与销售方面也有着一席之地。另外值得一提的是，DATA EAST在广告方面有着非常独特的个性，它常常采用美少女的形象。

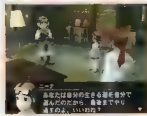
在这个行业中有着许多备受好评的口碑，例如在街机领域，DATA EAST的街机产品一次又一次地证明了这一点。DATA EAST公司人曾下过最厚的作品《重装机兵》(METAL MARCH) 系列的角度来审视，也许可以从中找到这款游戏风光无限的个性原因。从街机到家用机。

《重装机兵》初代发售于1991年5月24日，这已经是PC时代的末期，虽然这款游戏品质无论从游戏剧本还是画面、系统、音乐都是堪称C上RPG的最高水准。甚至到10年前发售的RPG名作《最终幻想》都不逊色，但可惜的是《重装机兵》并没有PC和PS那样长年积累下的口碑和声量，留下的又是被玩家们

所忽视，因此第一作的销量远没有达到预期的水平，更谈不上赚钱，但细心的玩家早已发现，这款游戏初作中存在许多相当精彩的由于时间关系造成的BUG痕迹。对作品并不满意的DATA EAST再次崛起，在1992年推出了《重装机兵》的续作《重装机兵2》，这款游戏在画面、剧情、系统、音乐等方面都有了质的飞跃，并且这一作的完成度明显比前一代要高出了许多，并且其中一些优秀的创意也被很好地继承发扬了下来。而在当时大多数RPG游戏还徘徊于RPG的成功套路时，《重装机兵》系列则独特的系统保持并秉承了下来，虽然很难能可贵，可是在这之后，1995年推出的一代初代的复刻版以及DATA EAST再也没能推出过《重装机兵》系列的相关续作。直到2003年6月26日，由一家名为KOW PRODUCTION的小公司将系列第二作复刻到PS2平台一周之后，DATA EAST便正式宣布破产。这款游戏世界上再也没有DATA EAST出品的《重装机兵》续作了。从系列初作到续作，从山内溥的个人主理上，我们可以看出当时正在开发中的《重装机兵》是《METAL MARCH WILD EYES》的续作，黑狼的手笔让每一个玩家都感到惊讶，但遗憾的是，这款游戏并不会在游戏中得到实现。

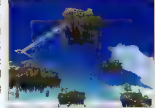
## CHECK 重装机兵—沙尘之锁

在DATA EAST倒闭后，一家名为Success的公司买下了《重装机兵》的版权，并于2005年9月推出了这款PS2续作，系列的自由自由度得到了最大限度的保留，黄金台系统大幅加强，让系列爱好者大呼过瘾。但遗憾的是，这款游戏作品的原画已经不是系列的御用画家C.田贵树，3D的表现和音效、音乐等方面都差强人意，而整个游戏的故事线索更是十分薄弱，如果真网氏接手游戏开发的话，情况可能会比这好上很多。但不论怎么说，《重装机兵》系列终于算是获得了新生，而系列的爱好者们，就可以继续期待这部经典系列的未来表现了。即使不是原来的公司，游戏还是那个游戏，这就已经足够了，不是吗？



## CHECK 海格力斯的荣光

DATA EAST公司开发的一部RPG系列作品，从第一作《斗人魔境传》开始，1987年至1994年间总共发售了4部作品，此外还有GSA版的续作作品。2003年DATA EAST破产，作品版权被PAON CORPORATION公司所有，最新作为NDS版的《海格力斯的荣光—魂之证明》。本系列以希腊神话为背景，讲述神话中的英雄海格力斯的故事。不过剧情目前如此，海格力斯以主人公的身份只是第一作《斗人魔境传》和第三作《众神》而已，在《众神的灭亡》开始，就在故事中只是作为帮助玩家的配角了。最近在NDS上推出的最新作延续了这一系列的衣钵，热情的玩家们不要错过，相信会再次体验到经典的魅力。



# 东映动画

除了《圣斗士》的动画，在日本还有看很多动画的观众。在日本，东映动画就是最著名。东映动画1888年在日本成立，是日本动画界最为著名的动画制作公司之一，也曾参与过许多游戏的CG制作和动画开发工作。

1958年东映动画开始第一部彩色电影动画《白蛇传》在日本正式公映。这部影片即为东映动画第一部彩色动画电影。而且也对日本动画产生了非常深远的影响。在这一年，日后名震动画界的宫崎骏正在上小学，以他为代表的日本动画人正是在这个时候立志进入动画业发展自己的人生。数年之后，宫崎骏正式成为东映动画的一员，第一部参与制作的动画为《汪汪忠臣藏》。而后《格列佛游记》和《太阳王子-世纪大冒险》等作品更令宫崎骏得到各动画爱好者的赏识，从此佳作不断推出，为日后著名的“吉卜力工作室”成立打下了坚实的基础。

提到东映动画就不得不提起在日本有“动画之神”称号的手冢治虫。作为日本早期最著名的漫画家，手冢治虫早在东映动画成立之前已经发表了《新宝岛》、《铁臂阿童木》等家喻户晓的漫画作品。在东映动画成立后不久，手冢治虫便进入公司担任了原画师的工作，并开始了实现他多年以来的梦想——将漫画改

编为精彩的动画。正是在这个时期，《日本动画》将热门漫画改编为动画的不成文规矩开始兴起。此后，动画结合漫画的经营模式让日本动画逐渐走在了世界的前列。

早在80年代初，中日建交不久，就便已经为引进日本动画电影，而首先得到引进的就是东映动画出品的动画电影。年轻精英的人都不会对这个时期的“一些作品感到陌生”。也正是在这个时候，日本动画在中国大陆开始风行。可惜在90年代初开始，由于种种原因，中国大陆的电视台逐渐不再引进日本的动画作品。不得不说是这是一个莫大的遗憾，也正是在这个时期，日本动画的水平与中国动画的差距越来越大，从而造成今日日本动画一统天下的局面。

东映动画早期制作的动画作品基本都是以东映动画和90年代出现的动画作品改编的，因为手中有权，制作各个乳神（主要是SEGA和FC）的游戏没有什么阻碍。除了自己开发外，东映动画主要依靠一些具备一定实力的开发公司来制作相关动画改编作品。但在90年代前后，由于开发技术和业务调整等需要，动画作品的版权越来越多地被BANDAI所持有，东映动画逐渐从游戏行业淡出，专注于自己本行的动画制作发行业务中去了。

## CHECK 游戏王系列

漫画家高桥和希于1996年在《周刊少年JUMP》上连载的漫画作品，于2004年连载结束。单行本共38本，343话。《游戏王》动画版也于1998年由东映动画播出，在日本的朝日电视台播放，共27集。之后转往东京电视台继续播出，已超过200集。动画和漫画的英文版权由美国的华纳兄弟公司获得，并于他们旗下的Cartoon Network、Nickelodeon及其他友好联盟播放，并拍成动画电影，于2004年暑假在美国上映。红极一时的《游戏王》登陆过手机和家用机各大平台，在日本和中国地区都有广泛的玩家群体，实体卡片比赛等活动也都非常受欢迎，在各地都有着花样百出的对战比赛。



## CHECK 龙珠Z系列

日本著名漫画家鸟山明于20世纪80年代开始连载的超长篇漫画，并由东映动画推出过TV版动画和电影版的剧场版动画。由其改编的游戏也从FC时代开始就不断有新作推出，东映动画当年参与的这个龙珠游戏系列大多为卡片式的RPG游戏，以地图式冒险探索和战斗时的卡牌对决为系列的两大特征。而进入21世纪后，《龙珠》这个品牌早已不被东映动画所有，以实现原作场面和人物魅力的必须特写为卖点的格斗游戏成为新时代《龙珠》的阻碍。早先那个平面的卡牌式《龙珠》随着时代的进步而逐渐远去。而东映动画，已逐渐从游戏行业淡出，转为专注本家的动画制作发行行业去了。



# 万代(BANDAI)

BANDAI公司是在1961年成立的“万代”公司。最初名为“万代”公司，曾经营日本最大的玩具销售连锁店之一。公司业务及产品线，同时，动漫产品及其周边等众多产业。其生产的各种影视、动漫模型的收藏品，品种之多为动漫业界无出其右者。最著名的品牌为“机动战士高达”系列模型玩具。BANDAI公司总部设在日本东京，在全球18个国家地区设有72家子公司。除动画周边产品外，BANDAI还有全部的玩具品也涵盖游戏机、多媒体、音乐、电影、杂志、游戏软件、游戏卡、玩具以及文具玩具等。可以说包罗万象。主要产品包括：

高须氏就任代表取締役会长。两家公司在激烈的市场搏弈中走到了一起，成为了现今在世界不输于Square Enix的游戏开发大厂。

BANDAI公司主要业务领域包括：玩具、模型、文具、卡片、模型、生活用品、文具等的开发、生产和销售。

卡片：BANDAI推出的游戏卡片被日本年轻一代称为“Carddass”，深受消费者喜爱。

玩具：包括各种动漫玩具的模型、手办等产品，不少都具有极高的收藏价值。

漫画：以原创和代理大量受欢迎的漫画作品，推动漫画产业为中心开展业务。所开发的漫画将各动漫形象鲜活再现，深受广大儿童欢迎。

模型：这款涵盖各个层面的系列模型深受各层消费者的支持，在世界各地都有其活跃的销售。

游戏：包括游戏软件、游戏机、游戏机的配件、开发。

音乐：包括动画、电影动画、动画音乐、唱片等产品的制作。

唱片：旗下Lantis公司出版的动画及动漫作品大量收录和原声音乐。

动画：旗下Sunrise（日升）动画公司制作的动画作品的良好口碑享誉国内外。

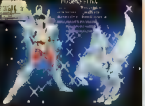
## CHECK 机动战士高达系列游戏

BANDAI由于手中握有大量的ACG作品的独家版权，其推出的游戏软件也大多为动画漫画改编的相关作品，其中《机动战士高达》作为日本动漫界的一个神话，在20余年的岁月中BANDAI围绕着这部经典的脚步不断推出层出不穷的游戏作品，涵盖家用机、街机及手机几乎全部的游戏平台，游戏类型也从ACT、SLG、FTG等全面开花，并且依靠着原作超高的影响力，每部作品都霸占了一段的销量。这漫长的摇钱树不知给BANDAI带来了多少利润，而这一些利润现今完美地延续到了NBGI的手中，《机动战士高达》这个金字招牌在今后会更加熠熠生辉。



## CHECK 圣斗士圣衣神话

BANDAI曾经是全世界最大的玩具及模型制造商，圣斗士系列的周边产品销售占据了其很大一部分利润空间。这款曾经流行于八、九十年代的圣斗士圣衣模型相信过来的人都不会陌生，精致人物的制作，可以脱穿的圣衣部件都非常不错，圣衣部件脱下后更是可以组合成令人惊叹的完整圣衣形象。在当时中国内地也曾流行过这些模型，青铜五小强和十二星座的黄金圣斗士都是孩子手中的宝贝，而且至今也有很多爱好者精心收藏着。而随着近年热播的《圣斗士》热播，《圣斗士圣衣神话》的新作，新的圣衣模型模型再次来临，更为精美的设计，更为华丽的圣衣，厂商的捞钱之路还远远没有结束。





# Kurosaki Ichigo

## 在心灵中不断燃起的

### Fresh

带着动画的名义再次推出了  
受人期待的全新作品

带着动画名义连续不断推出新作格斗作品死神终于在5月15号发售了最新作。这款游戏保持了前作的优点与操作，其实这点是众多玩家们不满的主要原因，虽然此作日本著名电玩杂志给予了7.28分的评价，略高于以往的作品得分要高，但是游戏性和视角问题仍然没有得到有效地改良。本作作品仍然保留以往的“家派”。

### Open

改编动漫系列作品成为了赋予  
这款作品的灵感来源之一

改编自久保带人原作漫画，以获得死神之力的高中生黑崎一护对抗邪恶的战斗为主题，透过高规格 3D 景色注重原作角色与世界，游戏承接前4代作品的基本系统，并首度加入2对2的途中换手制组队战斗系统，玩家可选择2名角色来组队战斗，战斗中可切换存体力状态即时换手，并



具备不同特性的组队模式以及两人共同施展的强力必杀技等新系统，大幅提升对战时的战略性质。

游戏具备3种不同的组队模式可供选择，包括换手时可连续敌人攻击的「防御性组队」，可施展不间断的两人联手连续技的「攻击性组队」，以及受到伤害时可快速累积组队计量表来施展强力必杀技逆转局势的「技术性组队」，让玩家依需求自行设定。

而应组队对战系统的加入，游戏中的强力必杀技「压压奥义」也进化为两人共同施展的「压压奥义」，有着与一般压压奥义不同的两人影子演出与更强大的攻击力。

另外，单人战斗模式下现在已经能以无缝连方式，包括「回避」与「瞬身术」。

追寻所有的足迹  
我们共同——  
与邪恶作战

### Private

画面素质仍然与前作同步  
难道制作小组仍然没有改变吗？

PSP版本的死神格斗系列似乎从一开始推出之后就受到了玩家们的关注，记得以前一个论坛做过关于此系列作品的问答，其中第一条是这么问的，“它说这款游戏能够吸引你的最大原因是什么？”很多玩家第一时间都会回答是那些华丽与动感同步的游戏剧情，非常简单的操作以及弱化了极点的游戏AI，可能对于刚推出的游戏作品来说，玩家们都不会介意它初作所拥有的游戏画面，但是偏偏一连推出到现在的第五款作品画面仍然还是保留着前作的水平，丝毫没有进化，其实对于玩家们来说，画面是最为直观的！一般进入游戏的第一眼许多玩家们都会将评价画面作为首要的“工作”。



本作游戏角色仍然充满了毛边，快节奏的操作画面中仍然会出现严重的拖影。



文/黄/景/天

PSP	4-15-2008-05				4.0
	Ring/SC	4980日元	2008.5.15		
	UMD	1区	1.2	896KB	

全新的死神回来了

# Mystery

游戏的操作仍然简单  
简化出招换来爽快的对战感

游戏的剧情模式通过各种模式让玩家熟悉其中的操作，要开始的剧情是尸魂界篇。在此篇中首先为玩家介绍了游戏的基础操作。游戏是按课程模式来进行，总共有9个课程，分别是NO1、基本移动，玩家们只需要使用方向键或者摇杆，移动到对手身后即可完成。NO2、防御，本关的目的就是按住防御，撑过20秒即可。如果对手对你进行连续攻击的时候，会被破防，所以有时候就需要使用换线来进行躲避。NO3、通常移动，用基本攻击打中对手5次即可。连续按X即可完成此任务。NO4、特殊



移动，利用各种特殊移动到对手身后，对手对你进行攻击的时候换线就可以躲避。NO5、COMBO打击，打出5HIT以上的COMBO即可通过此关。

# 炙热之魂!

## Attack

全新系统融入  
让尸魂界的战斗更加刺激

游戏的另外一个特点就是全新加入的组队战，这个系统让游戏变得更加刺激。下面我们来讲一下组队训练中的要点。

NO1、TAG交换：换人训练，我们需要在游戏中连续进行换人，使用3次即可。NO2、STRIKEATTACK，使用H键进行援助攻击，打中对手3次即可。NO3、连代WARI，在被对手击中时连续按L进行换人，之后再次防御并且恢复本次攻击一半的HP，成功2次即可通过。NO4、OFF-TAG：L键进行换人击中对手后再次使用，任意的COMBO攻击对手2次即可。NO5、DEF-TAG：防御的时候连续L进行强制换人，使用2次即可。NO6、TEC-TAG：使用L+□可以强制让对方换人，使用4次即可。NO7、限定解除：资源枯竭之后可以使用L+R键进行暴气，可以有效地利用高伤害消灭对手。NO8、灭压奥义：在限定解除的条件下使用□+R即可使用奥义必杀技。



## Battle

与动漫同步的故事情节  
为你讲述黑崎一护传奇经历

这款游戏可以说是在当时的漫画界直接掀起了自卖的风，那时的日本动漫界模仿与抄袭的动漫作品有很多，而完全能够独立出来的作品并不在少数，死神就是其中之一。这款游戏讲述了一个死神世界的故事，所谓的死神本来是负责管理世间灵魂的死神，但是作者久保带人突发奇想在《BLEACH》的世界中，将死神的概念完全地独立出来，死神栖息之地“尸魂界”与现实空间的夹缝中产生了奇怪的次元，我们的主人公高中生活黑崎一护在一次意外中继承了死神露琪亚的力量成为了死神的代行者。为了抓捕从死神世界逃出的恶灵，一护展开了令人难以想象的战斗旅程。本来，死神是被禁止将能力传给别人的，所以也导致了一护和露琪亚间背负着残酷的命运。而一护的个性则是一种一生气就会变得很强，但是这种个性不会让自己失败，为了保护身边的朋友，一护不断发掘着自己的潜能……



阿散井彦次

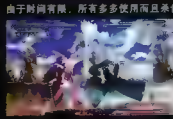
尸魂界死神界第一护卫队长，队副队长，和露琪亚从小在孤儿院长大，自进入尸魂界后，起中央军警学习。

# Kenji Abarai

## Battle

获得全角色的关键  
就是不断地进行游戏

这款游戏最大的魅力就是开启全部的角色，各位玩家们不要将其想象的多么复杂，其实开启隐藏角色的方法有个非常有效的秘诀，那就是不断地进行游戏，下面简单介绍几个角色的出现方法。NO1、黑崎一护：万解，挑战条件就是对手HP不断上升，基本上没有什么障碍，只需要进行疯狂的连续攻击就可以了。NO2、井上织姬：使用X键或者使用远程攻击方向键+O键能够轻松胜利。NO4、茶渡泰虎：让对手的防御崩坏。由于时间有限，所有多多使用而且杀伤力大的连续技对其进行攻击。NO5、黑崎一护：虚境，随意攻击或者连续攻击的关卡，注意对手的攻击动向，出于篇幅所限，人物获得方法就不介绍到这里，最后推荐一个剧情的简单方法，那就是在使用组队战的时候会发现游戏变得异常简单，杀敌随便，什么槽都是满的，不断打组队战即可轻松获得全人物。





# THE CHRONICLES NARNIA

## 1 STAGE

四位主角重回纳尼亚，  
但时间却已经过了1300年

创作时，冰岛的巫婆会讲述，神奇的纳尼亚王国结束了永久的冬季，但宁静的完美总会持续很长一段魔咒系列的大师让纳尼亚不肯放弃好兆头，于是本作作为魔咒之后，四位主角重回纳尼亚王国，但时间却已经过去1300年之后，但是他们认识的纳尼亚王国已不复存在了，只成为一堆的废墟。四兄妹将与本集出现的角色，年轻帅气的凯斯宾王子携手合作，在众多奇幻生物的帮助之下，共同从台尔马手中拯救纳尼亚王国，重建他们充满魔法与希望的纳尼亚世界。感受衣橱里的传奇历险，揭开西方故事的四个兄弟姐妹已回到了人间。时隔一年，神秘的魔法再次将他们拉回纳尼亚王国，然而他们却惊讶地发现，纳尼亚早已飞渡1300年，在他们离开的一年里，纳尼亚的繁荣早已不再——邪恶的喷火龙国王葛力统治着这片土地，王国的守卫继续人断斯王子遭追杀，不得不四处躲藏。在狮王阿斯兰的帮助下，四兄妹再次踏上冒险，寻找纳尼亚的动物和植物，帮助它们重建家园，重新踏上被遗忘的家乡。

STAGE  
系列儿童故事  
由七本故事组成

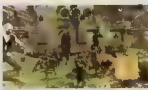
系列儿童故事《纳尼亚传奇》由七本故事组成，描写了魔法王国纳尼亚的兴亡。1950年每年发表一本。其中1956年出版的《最后一战》获卡内基奖。本次推出的《凯尔塞王子》可谓真正的令平台推出，游戏扮演的角色多，但是角色扮演的和平性能力。而每个角色的特殊能力都需要用他们的能力来解读。在每关开始以前会有角色介绍，是一些很简单的操作，不管是两人还是团队之处，人的特殊能力来操作。《凯尔塞王子》是纳尼亚之旅。

## 本作解谜过程的关键要点详细解读

要特别注意的是，每个需要用特殊能力解谜的地方都会有提示，能够解开该机关的角色会到附近就会出现提示，不过会显示引号，掌握这个点，就会很容易的作出判断。需要用道具开出的机关，会有道具形象的轮廓发出闪光。有些道具藏在桶里，需要破坏桶后才能得到。游戏中有很复杂的解谜，一般都是破解机关，只不过有些地方需要去破解NPC，有脚脚的地板只需要踏上去即可，有些地方需要NPC同伴和你一起或者拉过来，原地等待他过来就行。往往在破解掉“场景”的机关后，会返回原地，这时需要再解谜。

改编剧本来自巴西畅销小说作家阿德里亚诺·坎博里奥的《纳尼亚传奇》。《纳尼亚传奇》是英国作家C.S. 路易斯所著的一个魔幻小说系列，包括七部小说和多部文字冒险小说。《纳尼亚传奇》系列小说从1950年起陆续出版，第一部《狮子、女巫、魔衣橱》房热卖超过四亿4500万美金。在第一部中，来自英国伦敦的四兄妹继继承了王位，使Aslan成为纳尼亚王国新领导者。数年后，他们无意间从纳尼亚王国回到了原来的世界——美国。而奇妙的是，他们竟然离开几分钟而已，这就是本作的开端……纳尼亚王国原本神尊宁静纳尼亚国度居住着许多神祇里才会出现的生物：会说话野兽、兽人、人羊、人马还有巨人，他们也都都会在本作中再次登场。

本作的定位是纯正的动作解谜游戏，而且解谜的成份相当高，是以娱乐为主，主要是为电影造势，是一个很轻松的游戏。 □文七曜



· 如此火爆的战争，不得不佩服斯尼的想象力确实相当强大的。相接也是本作的特点。

生存必须掌握的法则，  
请务必认真观看。

本作并不难，主要是想让玩家了解和体验电影的情节，所以在很通过一小关后，如果玩家太晚或者阵亡都必须停休，只须从这一关打起，也没有什么难度。每天的解迷在熟练掌握了规律以后，只要稍动脑筋就会融会贯通，举一反三。后文看过七曜前面关卡的过关窍门后，就能自己破解后期的谜题，游戏性能得到很大的保留。





各大要素详细介绍，  
游戏进阶必看！

本作中没有人物等级设置，人物也没有必杀技之类的设置，这是一个非常朴实的游戏，但人物体的力量会随着获得的碎片碎成大小，碎片有铜色、金色、蓝色等，只要不断地获得就能使体力槽的上涨成长。而很多宝箱中也是体力碎片，这些宝箱上面有一个提示符号，这个符号表示需要钥匙的宝箱，比如10，就表示需要10把钥匙才能开启宝箱，钥匙的拥有数量在屏幕下方有显示，而且钥匙在地图上随处可掉，反复进行游戏也可以反复获得。宝箱总数在进入游戏前的主菜单中可以看到。既然是动作游戏，那么操作也是必须强调的环节，每个解谜的环节都会有操作提示。



↑ 骑在巨人的背上  
展开攻击也是一个  
非常爽快的事情。



• 乘隙驚對敵人  
城堡匪徒奔逃

## 4 STAGE

开赛后玩家可以控制四名角色，一个人马、一个人羊、一个矮人和一个战士，人马的优势是速度，突破能力强，而解更多的是要用战士和人和矮人。首先走入正南的大厅，往左边上楼，清除障碍物和杂兵一路前行，在限时内用战士的弓箭射顶灯，使它砸向下面开宝箱的杂兵。接着将会面对一群杂兵的围攻，这时只要用战士的回旋撒刀即可解决。地图左边有一个盾牌，获得后能增强防御力。

打开宝箱后回到原点，在一个需要齿轮启动机关的墙壁旁边用战士的弓箭射下齿轮，用人羊搬起安放在墙壁上，会开启隐藏的宝库。在来到有两个拉杆的门时，与同伴一起开门。在广场里有一大群人在混战，十分激烈。这时不用清理杂兵，而是先找到巨人，然后找Y键骑在他的背上，用他破坏掉全部三架投石车。先去左边，在接近桥的地方巨人会被困住，这时需要清理掉锁住他的杂兵，然后破坏掉投石车。

接着直挺挺砸掉中间部下方的投石车，最后来到右边，巨人因为体重太重将木桥压断，落了下去。这时骑在另一个巨人的背上将其拉起来，然后两个巨人一起推倒旁边的巨石，过去后摧毁最后 一部投石车。返回原点，这次换成操作矮人，从石梯上去，



钻过洞穴，拉开闸门。进入到下一个场景后，换人羊搬起地图中可带吊环的箱子，放到右边的钩子上，开门。

又来到多人混战的大场景，这时有一个链锤男出现，将其击破后，启动机关，这样就能召来鹰兽上它来到城墙上，操作机关车破敌人的战舰。在破掉机关一炮后，回防。这时再回到广场，再次击破来袭的链锤男，并清理数十个杂兵，就能再次使鹰兽降阵，并骑着它到城堡上，完全击破环所有敌人的战舰。回到原点，在城堡有提示的地方用感人的爪子爬上去，启动机关将铁轮放下，打开鹰兽的油门。

换成人羊，来到一个被障碍栏住的石处，用它的蓄力攻击粉碎障碍，再用弓箭破坏机关。切换场景，同时来到第二关的关卡，这时需要控制人羊掀起城墙上方的物品，然后按下LS键，用蓄力攻击，把下方锁住巨人的杂兵驱散，巨人得到解放。这时20个弓箭手就会回到原点，第一关的决战，击破两个铁罐人和30个杂兵即会迎来胜利，矮人带着神器乘虚离开。

## 5 STAGE

第二 机关开关。开始因为没有武器，所以首先需要开炮。它向西面最近，翻开石头，过后后必须将炮火压回去，否则会导致车辆的危险。有些成员是在暂停后风的时侯快速通过 而有 些路司需要推倒炮台的塔将其堵住。

随前行驶来一个高山台，这里需要炮火压回去炮台附近，又迅速跑上大炮塔，本件中的道路在右边会有微弱火光。小地图上也有明显的表示，顺利拿到钩爪后脱出洞穴。这时来炮台右边台，在有提示的地方使用钩爪，顺利爬上炮台。先沿着它爬来到一个台首，进入后则是枪声不断。从右的两处机关上，连续被连击，一路前进获得武器。到达一个机关，连续被连击，一路前进获得武器。到达一个机关，连续被连击，一路前进获得武器。



一强壮的人羊是战斗和解  
硬都必备的主力。

得宝箱并回到原点，清除中间石像前的障碍物后，从其背后脱出至墓室。拿到武器后一路右行，来到一处有琉璃破墙的地方，在地上将两个圆形石板安放在凹进去，玻璃破墙后，路就出现。一路前行到岸边，这时需要限时内救援城民。先抢石头砸破士兵们的盾，然后将其射死，清除所有士兵后，用钩爪将船拉过来即可。来到第二天关键处，先用烽火台点燃，通过上一步引鸟黑熊，利用它的冲刺攻击破坏掉树的木头。期间的小黑熊要抛石头来猛攻通过。

## 6 STAGE 拋磚引玉 流程攻略第三

以上是前两关的攻略要点, 因为篇幅有限, 所以本文不能推出全部攻略流程。在此记一个抛砖引玉的图, 因为本作中的谜题都有提示点, 而且处处都有提示, 只要认真看提示和地图上的图标显示, 再结合先前解谜的经验, 通关没有大问题。在第三大关中, 很多地方都是只能猜谜的敌人, 有一处谜题都有警钟, 也无法直接上去, 只能用金甲的蓝、红两颗球引出来, 和另颗一起放在机关上。而解。就本作中, 战斗部分实在不敢恭维, 糟糕的手感和打击感足羞称可恨, 基本战斗的目的只是出于为恶趣的宣传而作。



\* 錘鑄出的铁皮十分堅硬，需要重錘破除。

## 《纳尼亚传奇》系列 作者C·S·刘易斯简介

《勃尼涅维特》的作者G·S·列昂诺夫出生于一个有钱人家，从小就接触文学，1945年上大学，学文学，童年时代生活非常幸福，但当时母亲不幸去世，此后他逐渐接触到社会上所有阴暗的角落，从小便体会到了离了父亲、20岁上中学为文、30岁上大学、40岁结婚、50岁当父亲、60岁当祖父、70岁当曾祖父的“最伟大的年轻人”。一些重要著作，出版过关于文学史和文艺史及文艺史时期文学的评论书籍。在文学史上有重要地位的著作有《奥夫翁，中世纪抒情诗》、《十六世纪英语文学》、《人的歌唱》等。在艺术方面有《喜剧问题》、《戏剧音乐剧》等。在文学创作上则有科幻小说《第三帝国》（《苏维埃的毁灭之外》）、《爱尔兰王国》和《勃尼涅维特》以及《勃尼涅维特前传》。

1983年离开人世时，刘嘉猷已是80岁高龄的老人。他的挚友托尔金写好了悼文，有一句话让泪流在牛津大学附近的一家不起眼的书店里。据说，20世纪80年代，常有两位老教授在这里聚会聊天，分享对方的种种古怪想法，并给的书写一部章回史书。很多年后，这家书店成为无数读者心中的圣地，因为那里孕育了两篇关于霍比特与魔戒的伟大篇章——《霍比特》和《魔戒》。

1920世纪90年代以来，(1) 哈里斯·多塞特几乎每年都会为女儿写一本关于《哈利·波特》的书。新书，当被问到那个系列魔法会是几本的时候，罗琳的答复是七本。因为她的母亲曾让她看过一个关于尼亚的剧本，那本书就是七本。(《狮子、女巫和魔衣柜》)、《斯斯奥王子》、《黎明魔法》、《银狗》、《火焰马与英雄》、《火焰杯》、《混血王子》、《最后一只》、《哈利·波特》系列书，以及《哈利·波特》系列书。

本片译名	纳尼亚传奇2 凯斯宾王子
Disney	49.99美元
HD-DVD	1-2人



735K

电玩铁板烧  
2008.15

051





点评人七曜



↑超萌的人设是本作的最大亮点，特别是女性人物，上图中的熟女就是典型的例子。喜欢“萌”的玩家，本作的风格一定会让你非常赏心悦目



本刊译名	弧光之零2 零志	4800日元	2008年5月15日	1人	160
游戏角色数量	MMV	卡带			

## 辉耀异彩的弧光再临DS，超萌休闲游戏等你来尝试！

弧光之源的续作火热登场，加上本作应该算是正统“傲娇”S·RPG在DS平台上登场的第一作，所以还是有非常值得肯定的。MMV出品，人设和画面素质也有保障性，各位恋虚的也可以在画面“饱耳福”，本作较前作而言，有更多的著名声优加盟配音。OP动画貌似“借鉴”了很多个游戏的镜头，当然这种“游戏肯定会有很多模仿别人的地方。本作的系统基本上延续前作，应该说没有太大的变化和亮点，难度也和前作一般，没有非常棘手的关卡和BOSS，总体来说是一款卖萌的休闲级小游戏，但是对于以往没有玩过本系列游戏的朋友和S·RPG玩家来说，本作也是值得去尝试一下。

作为DS原创模拟战略（弧光之源）的续作，《弧光之源2 零志》相比前作具有更加复杂多变的战斗环境和状况，并且在游戏中只能装备一个的附加能力在本作中提升为一个。游戏中的主角可以与魔女签订契约，取得更强的能力，不过根据所签订契约的魔女不同，所获得的能力也会有相当大的差异。前作就是以这种异质的系统来博得玩家的欢心，如今的续作依然继承这一特征，而且更加强化这种简单容易上手的感觉。为了使战斗的幅度更加宽广，本作加入了“连续”的要素。故事的分支，自由度高的单元完成系统，可以体验到各式各样选择的乐趣。还加入了契约书，可以给与力量的魔女选择画面。

弧光的世界中存在着六大属性，分别是火、水、风、光、暗，人物各有各的属性，可以在

STATUS画面中看到，而且武器跟防具都可以追加属性效果，属性关系像上图那样，红色箭头是对立属性，蓝色箭头是友好属性，黄色箭头是不存在利害关系，对立属性互相攻击时给予的伤害都比通常要高，同属性间互相攻击都比通常要少，友好属性之间互相回复魔法回复值比平常多，在战斗中带有属性的回复，按Y键查看，与属性格相同属性的人物站在上面，追加5%的效果，武器跟防具能力都上升5%。

本作的战斗部分是以斜视角进行，而冒险部分则是和同伴或村庄里的人通过谈话进行的S·RPG游戏。战斗中的角色的行动的顺序和顺序是由自己的速度来决定的。每个地图中都会出现必须完成的条件，只有顺利完成以后才可以继续进行游戏。而且除了通常的游戏模式以外，还附加一个有趣的模式“使用WI-FI”，就可以用自己培养的角色和同伴进行对战。在战斗中，行动的顺序是不分敌我，按X键人物的右下角会出现AT值跟HP值，或者看看系统菜单的“现行动态”这个选项，可查看到每个人的行动顺序，在“现行动态”中人物所在位置前面的序号就代表他的行动顺序。后期战斗难度仅仅停留在敌人等级，能力以及开局满FP这种很低层次的地方，相比战略系列相比，有着非常明显的差距，战略要素非常少，基本没有地形高低要素，因为人物移动力普遍低下，攻击方向要素也几乎看不出存在价值。几个强力角色的能力过于强也让战斗难度基本没有。

主角阿尔贝跟己方队员之间存在友好度，友好度是在战斗中培养出来的，跟友好度高的队员站在一起时命中率跟回避率都会提高，而且友好度也会增加，战斗后或者战斗前的休息期间的对话，也会对友好度有影响，在对话中仔细考虑朋友的性格，来判定是否能加深感情。

其实本作中的声优和剧情画面CG都到了一定水准，但地图画面和战场画面制作的稍微有些粗糙，但经过两作的适应，应该很习惯了。这个游戏的卖点本身就不是通常S·RPG类所谓所谓的战略性的，而是一群大牌声优做后盾的人设很萌的角色。至于游戏的本身素质，相信大家都已经体验到了，完全是一款不折不扣的二线作品。系统添加了一些合体技和FLASH在战略方面也有提高，技接的华丽度依然。FLASH系统算是本作的特色，通过特定咒言打出强力的攻击，这样的系统设定很少会向同类游戏中出现。纵观本作，可谓得失，在世界普遍萎靡不振的今天，本作也算得上是 一款打发时间的小游戏，喜欢的朋友可以试试一下。

### 读者点评

●弧光之源在NDS上算语言非常丰富的游戏了，加上这次又请了声优，包括很多中后期喜欢的句子在游戏表现上是很让人满意的，战斗方面的句子也比上一作强了一些，虽然只是强了一点点而已，但技能的表现还是太过简单，这点如果说说是缺点，看起来实在是很荒谬，这点如果能让加以修正的话会很不错，除了个开头也不能说以，在游戏中可以随时查看关键词之类的，这么一来，战斗中行动的顺序也可以查看到，相比一代方便了，战斗中行动的顺序也是一般能完全代表实力的，我很喜欢这一代，是一款能完全超越前作的作品。（无端 潘晓明）



【点评人/风然】本作的各个系统和前作的变化不大，是一款比较鸡肋的小品级游戏，当然，在5月中旬这个相对平淡的周期中也许是个不错的选择。系统上本作虽然是唯美日式风格，但是其实元素在本系列中地位相当高，和其他很多同类系列游戏明显不同的设定就是人物角色之间会互相影响，因为两个角色的倾向不同而产生相应的效果差异。这点模仿很成功，FF系列的程度很高。虽然前作自己设计的系统，各种游戏要素都有很高的完成度，但加于本作，只推荐给游戏新手，游戏老手可能会觉得游戏的内容不是很足。

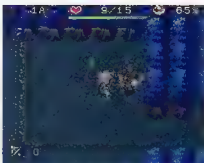


【点评人/小洛】与前作相比，给人的印象是游戏上手容易了，虽然前作的难度已经可以用极低来形容。操作方面可以用触控设备，也可以用按键，切换比较方便，这也是前作中就已经有的设定。通过亲密度与游戏人物的攻击意愿等要素，也能够了解这些角色的个性。游戏中会有一些分支路线和训练任务，也增强了游戏的可玩性。这是一款典型的战略类RPG游戏，战斗画面可以说做得很精致了，不同的阵营跟微妙的表现也突出的很好，人物的动作也做得很到位，可以说2D的数字非常不错了，战斗中的FLASH攻击会配备一段全屏动画，很华丽，不过很少用到。



这是一个集合了冒险故事+横的各种要素的游戏。游戏很萌，但一定要及时配备，配备一往无前地战斗力量来方便我们在限定的回合战斗中不断强化自己，这和游戏类型让人感觉不错，对评话面较多。主角如何与游戏中的魔女们提高好感也是个游戏重点。战斗中，敌人会进行增强等，因此游戏难度也会上升，但游戏的整体难度还是想低。与其苦战战略，不如试试收入宝箱，再想办法提升自己的等级。总的来说，这是一款不错的游戏，对NDS而言，是一款NDS主机原创了创意的典型游戏。





本刊译名 风之咏叹调迷宮

Complete Heart 5040 日元

### 角色扮演

卡帶

日版

2008年5月15日

1人

18ME



## 时隔二十余载之特色动画 以迷宫形态演绎残酷战争

本作原为《渥太华谍变》，1986年经博迪动画电影改编而成，剧本作者为藤川佳子，这部动画现在的知名度并不高，但票房并不容忽视。本作由人气插画家猪熊英彦负责人物设定，动画的设定在20年后以游戏方式呈现出来。本作剧情讲述了世界历史上存在着两个强大的国家，南国伊萨和北国巴罗自巴以关系搞僵后互相敌视，保持着几十以来的和平。但是，巴罗王拉斯罗因为垂涎美丽的伊萨国领土，在大臣们的怂恿下，打开了依萨的大门想要将其淹没。因为国力差距，两国开始开发技术，经过不断的战争与冲突两国终于爆发了战争。互相爱慕已久的两国公主王子之间不得不向自己的爱人刀剑相向，男主角依诺在偶然之间了解了这场战争的阴谋之中，并作为战船的成员了解两国国策的关键。然而在这场两国的利益纠纷，人们之间的爱恋情仇，都在巴以战争的熔炉。在这款动画电影改编成的游戏中，玩家将扮演游戏中的各个人物，在一个波涛不平的世界中冒险，挑战生动有趣的任务。这款游戏是巴罗国的游戏冒险。

游戏基本上是以随机生成的迷宫探险为主,玩家需要操作不同的人物,在层层推进的迷宫中获取道具、打倒敌人,争取达到更高的层数并最终通过迷宫完成关卡。游戏共分为4关,必须完成之前的关卡后才可以慢慢开启下一个关卡,层层推进,而关卡的难度也随之慢慢增加。本游戏主要以迷宫冒险、捡宝物、打怪三个步骤为主。与以往RPG不同的

总之，本作作为速宫类RPG，回合制是以玩家控制的角色和敌人同步进行动作回合的方式来实现的。当玩家使用人物发生一个动作时，整个迷宮中的敌人也同时一个回合向前方攻击一次，举对例来说就是当玩家角色角色向前方攻击一次时，对面的敌人就会向玩家角色走一步，走到玩家角色身边就会发动攻击，不仅如此，角色的转身，装备武器及使用道具等都算作一个动作，时间同样会流逝，如果无时到地乱跑一气很容易地迷失方向失去所居位置，所以每一个回合要留意什么事情都要提前考虑清楚，这点是在后期迷宮中必须要以从待命的动作，不恰意于走步而导致的后果会以一时不慎而招致人群致毁灭。此外，迷宮中拾到的道具装备在开始是无法知道道具具体作用的，只有将道具放入装备上和使用时一次读解道具才能知晓，而道具也有各种种或不同的特殊效果，要留意道具的读解方式才能取放下，只有限制到以下所有装备的机关或读解下解解的机关后才能取下。遇到机关，走到迷宮某处即会突然启动的各种陷阱或游戏失败，变了数段，虽然将玩家转移到别处则好说，当被敌人猛攻时突然被敌物或是混乱是最致命的，运气不好时会死得很窝囊啊。因此除了技巧和良好的运气外，运气也是十分重要的一个因素。

本作原画的人设是以《传说》系列知名的猪股忠实，唯美清新的画风让人看一眼就会过目不忘。而在本作游戏中的人物设计上就不太能让人恭维，与动画原作有一定差距的人物外貌并不能在一开始就吸

引住观众作品的爱好者们，画面也不够细致，拙劣之下甚至有粗陋的感觉，这些画面中的场景设置都不够鲜明，同一座巫宫中大多数背景都是基本相同的，如果不幸地跑到戏的几乎没有什么差别自己的位置，色彩设定也过于单一，没有什么让人印象深刻的地方，从整体上看这些宫人有一种比较阴暗的感觉，不过倒是与游戏风格是搭配，但在这样的表现力面前只会让人感到乏味。作为一款动画改编过来的作品，游戏中没有有指任何动画将令人遗憾，且所有的人物都各有特点，唯独让人入迷的代入感。作为一款原创的休闲小游戏来说应该还会给到一定的乐趣，但如果要从中学做出动画作品的味，可能就失去了。

此外，这款迷宫游戏的随机因素实在是太多，不仅地图是完全随机生成，拿到的物品也都是无从得知是用来干什么的，经常需要像小白老鼠一样“以身试毒”，这就造成了更多的RP因素，往往因为吃了不该吃的东西产生种种不利状态，甚至因此而丧命，最重要的是，这几乎是不可避免的。

READER'S DISCUSS 读者点评

●现在能切接近战斗画面的ARPG还真的很少，这又是一款打怪兽打怪的游戏。（网友何树树）●说了1个小时，损失惨重，连官方网友都有一点郁闷，网友toto5211：被敌人偷袭了，不过还好同伴们，网友cccccwv：这款游戏感觉一般，还是海格力斯索克玩得好。（网友很难）●这款游戏太烂，赶紧投入海，这款游戏没有留下它的余力。（网友阿强人）●太考验RP了，里面的怪物随机机制，玩了一次再进3秒面之前都不一样。（网友东东来东去）



【点评人 盖宇】虽然冠上了《风之咏叹调迷宮》的名字，但本作中却没有显示出多少动画版《风之咏叹调》的影子。不知道是不是“迷宮”开发的风潮，把《风之约定》为主题，表现反战内容“宫”、感觉上总觉得有点不伦不类得中規中矩，流程偏短，基础类迷宮的难度相当高，不色和语言或画面上的影响有跟原作的爱好者也找不到本多代Heart近期开发的游双口碑的卡以后在开发题材上限制还



【点评人北北】又是款“不可思议通关”类型的游戏，以86年动画原著的剧情加以改编应该是一个卖点了，可惜本人没有看过动画，而且不大喜欢这类游戏。出逃官后总是让人感觉缺乏成就感。系统同同类游戏相比并没有什么突出饥饿度的设定实在是遗憾。各战的后期甚至还有完全黑暗的流程，不过，主角中的大多多层就了事，章节数量也玩多次就记错进入重复的选



《神秘人变男》迷宫游戏一向以“探索”为主要目的。玩的就是未知，玩的就是时间。而本作的迷宫要素毫无亮点，无论是敌人还是机关类，难度非常非常之低，流程用不了几个小时就通关了，而中的任何东西，不知道厂商在是以哪个年龄层为目标的。本改编过来的游戏，虽然这类作向太低，让玩家群体都是死忠作的素质而言，也算是FANS群，你是该游戏，也是买在通，也通地超迷高中男生看。



# 闯关族的家 Vol. 232



## ■小沛访上海

本期《闯》和北京去了趟上海，算起来这已经是小沛第三次去那里了。不过前两次都是参加发布会或者是游戏展会，没什么时间在周围逛，而这次主要是去上海的几个游戏店、游戏厅采访，于是也有了较多的机会去了解这个城市。

大家都知上海简称“沪”，别称“申”。大约在上六千年前，现在的上海西部即已成为陆地，东部地区成为陆地的时间也有两千年之久。相传春秋战国时期，上海曾是楚国春申君的封地，故上海别称为“申”。公元四、五世纪时的晋朝，苏州河和滨海一带的居民多以捕鱼为生，他们创造了一种竹编的捕鱼工具叫做“簖”，又因为当时江流入海处称“流”，因此，松江下游一带被称为“簖流”，以后又以“簖”改为“沪”。上海属于亚热带季风性气候，四季分明，日照充分，雨量充沛。上海气候温和湿润，春秋较短，冬夏较长，全年70%左右的雨量集中在5至9月的汛期。所幸我们去那里的时候一直是晴空万里，于是也就有机会饱览上海的美丽风光。

在上海最头疼的就是语言不通，因为上海话是上海地区独有的方言，属吴方言的一种。语言受早期移民中占优势的苏州和宁波两地影响巨大，和宁波话、苏州话发音接近。据最新考证，认为上海话是松江方言的发展结果。宁波话苏州话的合成可看作是影响了这种方言的部分因素，如语调等。尽管现在全国普及普通话，但上海人说的所谓“普通话”还是带有很浓的上海腔调，甚至有人依然不会说。所以我们在上海的时候经常会遇到沟通方面的障碍。以下给大家介绍一些上海的方言词汇，

有些还是非常生动有趣的。

吃生活 挨饿，武力解决。代名词。嘎瑟 眼镜，意思就是鼻子上的绳子。老头 傻子，形容瞎子少懂的人。夜壶水 形容玩世不恭的人。小赤佬 小毛孩，对小孩子的称呼。老七老六 目中无人，轻视自傲目中无人的意思。生五斗六 没头没脑，形容做事鲁莽、冲动。涅登 昏头，处事不笨，不照脑子的意思。切姆 中了圈套的意思。庄盘 形容没见过世面的人。弄松 恶搞、恶作剧的意思。头皮痒 形容不听教而自以为是的。饭泡粥 用来形容话多烦人，纠缠不清。翘翘 煽风点火。任司任 横穿横，就是被管沉舟的意思。卖野人头 故弄玄虚的意思。

另外还有一些年轻人间的流行语也很有意思。例如像饭糗 又痴又烦的女孩。月抛型 指每个月要换一个恋爱对象的人。黑暗料理 路边摊。恨号 3个太较难的男生。跌停板 运气差到极点 绝对不受异性青睐。死机 呆住了 反应不过来。本早明日 又笨又吵又又又又。奥桑特 骂伍的人(outmen)。小花 花痴。巴文化 郁闷。免提听筒 经常自言自语，没人爱听。

比起那些难懂的上海话，上海菜和小吃倒是“平易近人”多了。上海菜又叫本帮菜，本帮菜有很多，大多以“浓油赤酱”为特点。上海的小吃也是非常有名气的，比如说南翔小笼包，生煎馒头等。上海的小吃有蒸、煮、炸、焙 品种很多，是为人所喜爱的，莫过于汤包、百叶、油面筋。这是人们最青睐的“三主件”。

上海汤包的做工精细、小巧玲珑 皮薄，馅多。不论是哪一种馅，都咸淡适度，口感极好。每

一小笼内一般放汤包八个，用松针铺底，不粘皮，又清香。端上桌后，观其形 闻其味，食欲大增，咬开皮，包内有少许汤汁，故称“汤包”。百叶是一种用豆腐皮(上海称为“千张”)做成一个个团子的小吃，有若干层，故叫“百叶”。汤汁煮熟后盛入带有骨头的碗里，并加入精盐、味精葱花等作料，吃起来清爽爽口。灌汤包是用精细面粉发酵后做成一个个团子，用油锅炸成金黄色后起锅，再放入有滚烫骨头汤和加了若干作料的碗内。食用时，有一种热而不腻的可口之感。不过，上海菜和吃虽然美味，但量比较少，两个人吃饭通常都要点5个菜才够，花销当然也可想而知。

说到这次去上海的感受，恐怕上述的这些远远不够 但篇幅有限，也就不多闲聊了，马上开始我们这期的国家吧。如果有读者还想进一步了解上海的其他特产的话，别忘了关注本期我们关于上海新市场的特别策划。

最后再补充一句 在制作本期杂志的开始，我们就得到了四、五次发生地震的噩耗。真想说的有很多，汇成一句话就是：希望所有灾民早日渡过难关，幸福安康尽快回到华夏大地。



小沛，高二真的很折磨人，辛苦不上，最痛苦的是对高考之悲生后的满心期待，因为从小到大都要做“乖宝宝”，我到现在都没有一台自己的主机和电脑机。其实严格说来还真有一台，但是都在妈妈帮我时被她解开的FC。真正真正的FC而不是小霸王啊！(话说那时也没小霸王)反正不管怎么样，高考结束后就能拥有PSP! 确实真的很有家一样的温馨感呢 能和小沛聊聊天也是十分不错的。不知道这款游戏能“出家”呢？能的话又是什么时候呢？但愿再看到这个的时候，是带着高考胜利的心情。两个月后的高考，我家

了 两个月后的PSP，我也来了！小沛，为我祝福吧。顺便问下，小沛喜欢PATAPON么？我可是一看到画面就爱上！

——浙江丽水 吴逸豪

小沛收到来信刊登的时候，距离高考大约也就还有一个多星期了吧。看来报恩还来得及，只是不知道这款游戏你会不会买呢？呵呵，在这里小沛要提醒所有即将高考的 电竞 读者，都能考上自己理想中的人学。

国家是大家的“家”，任何人都在这里有发言的权利。小沛曾经说过上国家条件，但可能有很多新读者还不知道，那么我在这里就重复一遍 首先，字要清晰，起码能让我们看懂你写的是什么。我这

可不是开玩笑，很多读者写的字我们真的不认识。其次，写的内容当然不要像聊天一样，让我有话可说。仅仅一句“我家上国家”之类的当然不会登录。最后再补充一点 言语过激的不行，那些对现实不满而破口大骂的人最好还是在聊天室里等吧。气愤了再进来我可不想让家里的气氛变糟。好了，先这样吧，以后小沛还会不定期重申这些要求，想要进家门的读者们定牢记住啊。

PATAPON是个非常优秀的游戏，小沛当初也是玩上之后就深深被吸引了。现在的很多游戏都注重画面而缺乏内涵，《PATAPON》正好给这些游戏上了正面教育的课。





咱是第一次买电软，有些紧张，不过先告诉小沛一个好消息！我哥哥要入手PSP 2000，可是还差400RMB，如果我赞助2000RMB的话，他就把PSP 1000 原来买的 给予我吧！啊，真的好高兴，咱也可以去玩《战神》啦！

——河北承德 王思培

**小沛**第一次买《电软》就能上闲家，不知道多少读者要羡慕你了，首先恭喜一下。其次，仅仅赞助200块钱就可以得PSP-1000，这是多少无机一族梦寐以求的事情啊，因此我也要再次恭喜你。不过既然交易对象是你哥哥，那等他买了PSP-2000，就看你的手气啦。

其实本就没觉得你的信有多少话可以说以回复，但这次从上海回来后却发现有不少事情可以谈。据我和上海的玩家们的了解，因为那里的生活水平比较高，所以拥有主机并不是一件很难的事，而且很多人同时拥有三四大世代主机，甚至每种主机都不止一台。作为一个玩家，很羡慕他们的优越生活条件，能够玩到所有游戏的愿望已经梦寐以求了。不过对于那些自己没有任何主机的老哥即将拥有主机的人，我觉得也没必要过分羡慕别人。大家各自有各自对游戏的热爱，那种实现期待的幸福感也是其他人感受不到的。祝你玩得开心。



最近比较背，哎，学习苦啊！怎么办啊！我离了，随时随地都会说到考大学的事，压力大，搞得我都没心情玩，不过也玩不了多少时间可以玩。每天早出晚归，睡觉的时间很少。诶呀，万一我考上大学了呢？怎么办啊？我的人生不是就是这么苦了嘛！我不想这样，好烦，好烦！

——安徽滁州 傅文廷

——安徽滁州 傅文華

**小涛** ■ 比尔·盖茨没有读完大学，但他事业的成功是全人类有目共睹的。学历并不能让一个人拥有成功的人生，它只是一个最为便捷的途径。提高自身的能力和适时把握机遇才是成功人生的关键。

在目前来说,高素质的人群越来越多,于是就业压力也就越来越大。上大学几乎成为了每一个学生必须要经历的阶段,因为最起码要大学毕业,才能找到



四、*Ys* 的估计

●某日为了耍酷一下，穿帮刚买的高跟鞋上被夹了（此前从没穿过），现在想起来真是佩服自己怎么那么勇敢，当然也让自己付出了不小的代价。那双鞋现在被送到了无期徒刑，永久封存在库下了。

●五、放假在家休息 闲来无事打开了QQ聊天，经过一番选择，最终把目标锁定在“大家来拉客”尽管自己都觉得无聊，但一直玩到了深夜，还乐此不疲，节后在办公室开始议论谁去谁玩了，说的回春振作的故事“你真无聊”

的于是，一般的游戏都是城市兔子游戏的，可能从那里听来的。SP

会出现不知名的游戏，基本上没在我手里玩过，以至于不知道的人群以为那是最棒的SP，而每次我都要大声和用英语警告别人说“那只是我的”试做我的（the prototype of the game）。



NONO  
(美編)

● 6. 12四川汶川大地震，牵动着我们每个人的心。希望逝者安息，生者坚强。

一份理想的工作。这是一个“固定模式”，使得很多人差点忘了其他的成功之道。

首先说上大学。北大、清华和其他高校的差距是什么？无非就是硬件还有硬件环境，然而这些都可以利用自身的努力去弥补。也就是说，哪怕上了名牌大学，普通大学依然可以造就出人才，关键就看你是否努力。而如果你仅依靠上了大专，那么也可以通过后来的努力，进行“专升本”。其实不难，只要不放弃努力，成功选择拜。像《GTO》中的中家英大学毕业，还当过小混混，但最后不为了一个爱学生小贩的老师吗？现在画师夸张，但道理没错啊！

然后再谈成功。很多学生都把上大学当成一个目标，其实那不过是人生的起点。上了好大学未必就有美好的人生，即便没上大学也未必不会有幸福的未来。任何公司都需要有能力的人，而不是单纯要高学历的。读书不是为了为了一张文凭而已。不要去担心“人生”，因为它就在你的手中。



涛哥，你好！刚看完本期的闻家，所以有很多话想同你聊聊。看完《江西雅歌》杂志后的回意之后，我哭了。这好像是你第一次比较详细地说了你上次失恋的事（我挺好的，只是容易感动）家弟的确实你生活的影子，这让我感觉很舒服，尽管我不死读书，但我只看《闻家》！特别是你主持之后，更多内容我都懂了，哈哈！说一些家常，聊一些简单的话题，感觉很轻松。

—吉林通化 张丹

小沛■时间真的过得很快，快到很多原以为会铭记一辈子的事情，居然也会随着时间的冲淡。小沛只有一年初恋，也只有这一次失恋，可想而知，当初的打击有多大。不过当我从想不通，到学会理解之后，我反倒认为她当初的绝情其实是对我们两人的未来负责。于是我今天觉得很开心，并且找到了真正适合自己的另一半■ 缘分分得很开也分得很近，但并不一定要把每一段缘分都握在手中，有些缘分，得有人一起去承担。



不住其中的任何一段，就是因为想得到全部。对于我个人来说，留住自己已经拥有的那一小段缘分就已经足够。我不知道你会为什么会哭，难道你也有和我有着相似的经历？希望不是。因为即便忘掉了，但忧伤永远不会消失。祝福你，套用冰心老奶奶的一句话：一切都会过去的。

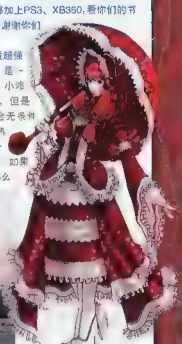
其实《电软》的每一页的内容都是倾注了小编们的心血才制作出来的，虽然那里没有他们自己对于情感的描述，但从每一个字和每一张图中，大家应该可以感受到我们工作的辛苦，再次感谢你对小沛工作的肯定，能够得到大家的赞许，我很欣慰。



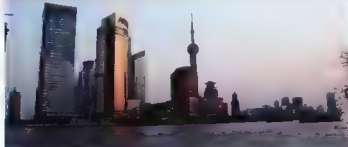
或许我在生活中就像在经历一场游戏。我时刻想着不被父母和老师发现。我对游戏有着很深的感情，可是不全面。很多游戏还不知道。现在在我认识了你们，将来一定会更加美好的。你们这期的封面画的很棒，至少比我以前见过的要好。如果以后我有了PS2、Wii、NDS的话，应该就真完美了，最起码够加上P3、XB360，看你们的书我确实的成长了不少。谢谢你们！

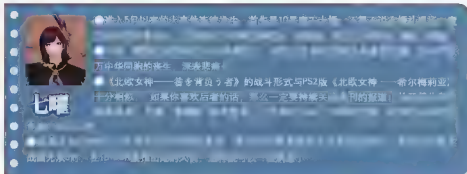
——江苏常熟 袁超强

小沛■、电软》是一个介绍游戏的杂志，小沛是《电软》的编辑，但是并不代表我们就会无条件支持你对游戏的热情。其实游戏只是一项业余的娱乐活动，如果发生冲突的话，那么



國美旗的家  
008.15





将会有害无益。我们在杂志的目录上都会写有“健康游戏忠告”，其中有一条内容就是“适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活”。所以，对于那些几乎要“沉迷”的读者，我们还是奉劝大家千万不要因为游戏而耽误学业，否则游戏会被更多人认为是“毒药”，大家在玩游戏时的阻力也会更大。生活绝对不是游戏，因为游戏再怎么GAME OVER都可以重来，但人生却只有一次，如果你想走到GOOD END，那就要打起万分的精神，而且，人生是永远不会出“攻略本”的，靠你自己摸索。因此请不要抱着游戏的心态生活了吧，属于我们自己的人生，请每天都让它完美精彩。

小沛喜欢说教的毛病似乎很难改，不过有别于老师和家长的是，我鼓励人家合理安排时间，最好能玩游戏和学习之间不发生冲突。而且我认为，单纯放弃游戏也是不可取的，因为如果硬逼着自己不去碰自己喜欢的东西是非常残忍的，并且这种强制手段也会让大家产生抵抗情绪，对学习的效率也会产生影响。我想说的就这么多，你自己好好把握尺度吧。



最近很是郁闷啊，同桌不知怎么跟我闹矛盾，我绝对没干过什么错事，也不知怎么得罪了同桌啊，搞得我好难解释，关系很僵呢，该怎么办呢？同桌问题不容忽视啊，上周我拜了个师傅，是学画画的，我觉得他师傅真的好厉害啊。比我画的好看多了，我现在在跟师傅学街头涂鸦，但我们绝不可以在墙上乱画，是画了贴墙上，我觉得很有意思呢。

——重庆沙坪坝 傅航

小沛：同学之间的矛盾是很正常的，或者说应该说是人与人之间。要是偶尔见面的那种，或许大家不会有什么矛盾，但只要是经常见面，并且相互交流比较多的话，肯定就会产生摩擦了。有了矛盾并不可怕，可怕的是放任矛盾不去解决，那么矛盾就会越积越多。试着去打破沉默，主动承认自己的错误，同时去包容对方。如果你可以这么做的话，那么对方也会感动，于是原先的矛盾就会得到化解。同学之间不会有什么深仇大恨，解决掉之后大家的友谊说不定还会加深呢。之前的来信中你也经常提到你的同桌，可见你们的关系还不错呢。既然如此，就没什么大不了的。

画画是个挺难学的东西，小沛也曾经学过一段时间。不过现在很多人都在用电脑作画，我以前学过的东西现在在大都用不上了。什么时候让我看看你的作



闹关族的家  
2008.15

品啊？如果真的很好的话，说不定可以成为闹关族的御用画师哦。



第一次写信给家里，就随便写些东西吧！沛哥快步入“爱情暴场”了吧？姐姐她要嫁人了，有种被人抢走的不爽感觉，觉得这个世界欠了我什么，我要报复！哼哼，以后我也抢别人姐姐去，同时祝祝姐姐，也祝沛哥得光走入爱情的坟墓，结束，幸福的开始！福建龙岩 洪智小沛：幸福（不是头上有三根毛）的啊，而是一位台湾女作家，可能很多年轻读者不认识！曾经说过“婚姻是爱情的坟墓，有了这个坟墓，你可以不必再忍受恋爱时的风吹雨打”。小沛本来以为今年结婚有点早，但确实感情这东西真的很难好说，时间长了可能会有麻木的感觉，倒不如现在结婚还可以多一些新鲜感。很多人说“婚姻是爱情的坟墓”，但我绝对不这么认为。两个人在一起本来就要做好这方面的心理准备，因为任何一个你喜欢的东西都不可能让你新鲜一辈子，当你走完这人生的时候，才会发现这一点在你身边流逝着的人是多么可贵。



各位好，本人是电竞新读者，人生地不熟，请多包涵，呵呵。

转瞬间，高考离我们只有50多天了，卷子可谓满天飞也。人比黄花瘦了，呵。本人字写得不太好，见谅！尽量看吧，看不清就省略吧！我有幸在2月份入手了一台小P，但因为高了，每个星期就只有一天可以玩。现在连电视都不能看了，更别提玩小P了。可怜啊！我们这个城市太小了，很多小P周边产品都买不到，可游戏难度，战神每个难度我都通关了，只用了两天。小沛哥，我想问你的，是篮球游戏到底有什么好玩的，我们同学也说NBA街头篮球不好玩，是那样吗？

——湖南湘潭 梁永滨

小沛：什么都不说了，所有的高三考生们，大家加油吧！美好的未来在向你们招手呢！

关于考试的事就不说了，下面再来说说游戏吧。篮球游戏在国内没有足球游戏那么受欢迎，但也不能因此说它“不好玩”。假如真的不好玩，那么NBA系列游戏为什么一直在推出呢？这些游戏在欧美是非常受欢迎的，因为欧美玩家和亚洲玩家的爱好不同，所以我们可能不太理解为什么有人会觉得NBA游

戏好玩。还有一点我们需要了解，那就是自己不喜欢东西不一定就是不好的。



看了这期的留言板才明白，沛哥不是因为我这人很迟才不登我的信，可我从没见过有我们齐市的人被选上啊？是不是面部的关系？总之，我会一直支持你们的。我是个高中生，虽然才高一，可是就已经很忙碌了，我这可是上课偷偷写的，一定要选上周，我是一周期待的，不要让我失望啊！至于对攻略的期待啊，我是个高达迷，当然很期待高达无双和ACE3的详细攻略，我一直在等。可是没有，不知是我错过了，还是删到这些很困难？按常理来说，应该没什么值得删电软的吧？不管怎样，支持电软，支持小沛。

——齐齐尔哈 付丰

小沛：你我们都是中国人，难道我还有歧视不成？所有读者来信我都会看，而且在刊登的时候也不会计较他到底是哪里人，这一点请大家放心。说到这还有些事情让小沛非常气愤，那就是中国某些大城市的排外情绪。小沛从不听别人论是非，但通过亲身经历之后，小沛对那些自以为是大城市的人而任意排外的家伙们说：你们，配！我已经很客气了。

看来你对我们杂志关注得稍微有点，哈哈，我可不是嫌弃你。因为你说说的《高达无双》和《ACE3》的攻略我们早就刊登过了，而且是游戏机刚发售不久的时候，估计你还没有看到吧。



小沛哥好啊！上次第一次写回信就进了《闹关》，真是激动啊！感到自己终于和《电软》融合在一起了，真的是很高兴。

《电软》的更新速度很快啊！不小心就错过了4月的上半月那期，都想我那段期间没有《电软》书读，而让我早已“饿疯”了。《电软》的人始于字，抢先一步将《电软》“吞食干净”，心里那个难受啊！只好盼了，盼星星盼月亮，终于熬到16天后，邮件到手，怀着激动兴奋的心情拆开封套，熟悉的封面有种让我欲哭无泪的感觉。盼来的却又是一期4月下半月的表情教我是喜、怒、哀、乐二合一，小沛得想象一下吧。

——内蒙古乌海 刘琳



小沛不断有新成员加入回家，小沛很高兴！热烈欢迎

听说很多读者都反映如果不及时购买的话，就很可能错过某期《电软》。小沛对此也没有办法，只能推荐大家邮购全年份了，这样就可以保证每期都不会错过，而且还能够免除每月跑两次书报亭的麻烦。（小宝 你俩厉害！现在貌似不能那么邮购！）你当时的心情我可以理解，大概是邮购部门的人领会错了你的意思了。



看来美女的女生还是占有一定人数啊，有时，小宝同学还真是“独树一帜”呢！真的是很羡慕小沛你们，能和游戏整日的“纠缠”，能



## 「闯关族讲笑话」

当安新族讲笑话■

“哥儿们，借100块钱用下。”

“我欠了50，够不？”

“先借我，另外150你欠谁，记得明天还我啊！”

安南铜陵陈开■

“足球比赛我看得多啦，我懂得有关足球的一切知识。”

“是吗？那你会告诉我，足球网有多少个窟窿眼？”

河北张家口徐树坤■

食人饭组长策机师。

午餐时间到了，空姐问他：“您要什么午餐？”

旅客说：“能让我看旅客名单吗？”

河北保定刘润■

小白兔来河边钓鱼，可总也钓不到，终于有一天，小白兔刚到河边。水里便蹦出一条大鱼，小白兔又吃惊又高兴，没想到大鱼跳起来抱着小白兔就嚷：“你他妈再拿胡萝卜钓鱼我揍死你！”

继续少年时的梦想，而我则要面对现实。无论我多么热爱游戏，但主观和客观因素都制约着我，也许永远也无法从事你们的行业。过去的一切憧憬也只不过是海市蜃楼般的过眼烟云。我总是越考虑越实际，我也一样。在最后一点动力的驱使下我走向高考，将一切的一切切结束，没有幻想也不需要承诺。因为我知道总会有一天会成现实之时，而自己想用的自己的双手得到才是最真实

——河北邯郸李海波

小沛你写的太抽象了！大体意思我倒能明白一点。现实确实挺残酷的，但是抱怨一下，它就不残酷了吗？所以换句话说，其实也没有多残酷，关键就要看你自己是不是足够坚强。虽然这个大道理说出来谁都知道，也不能解决什么实际问题，但是也没有什么更好的说辞来形容它了。现在很多学生把高考形容得像上刑场一样判罚，其实大学毕业之后，进入社会才真可怕呢！（上完刑场再终身监禁）相信大家早晚也会了解这一点的。大家是否有这种感慨：上了中学会觉得小学时轻松，大学时觉得中学时代美好，工作了又觉得学生时代难忘，到老还免不了感慨要是能再年轻一点就好了。人总是怀旧的，但正因为大多数人只愿怀念过去，而忘记了现在。所以啊，还是好好珍惜当下吧。只有这样，才不会在下一个人生的段落再次感叹。



帝哥，看完这期电软有关《METAL GEAR4》的报导，我发现我家与之有着非常有趣的巧合：我爸是属蛇的，我妈拿发的样子很像梅丽尔，我从接触游戏起，英文名就一直叫



“SUNNY”——莫非我家的人都是“白金”人物转世？我已经开始考虑要不要再给我家的日子改名叫做“JOHNNY”了——河北宣化 关悦

小沛大概你是得了“游戏中中毒”了。（电话：喂？科学研究院吗？这有个重症患者，来车拉去做研究吧。看什么都和游戏有关。很想看，属蛇的人有多少？头发都垂下来，肯定有点傻啊。而叫Sunny的也有不少吧，除非你家还有个亲戚叫雷电什么的。开个玩笑，

我以前倒是没有觉得家里人像游戏人物，但觉得游戏人物像家人。意思并不冲突哦。我觉得游戏中的人都好熟悉，仿佛就是身边的朋友、亲戚，于是自己也有比较喜欢的人。记得很早前的香港电影《超校学校霸王》就是把《街霸》中的人物拿到现实中来

吉林李天泉■

美国三大组织，联邦调查局，中央情报局，洛杉矶警察局决定试试一下。

白官人员走进山林中一只兔子，让三大组织每个找一次，先先是联邦调查局，他们对每个树木进行审查，排查。最后得知，兔子跑了。第二个是中央情报局，他们派特工进了山林，并找了兔子尸体，最后是洛杉矶警察局，他只派了几名警员进了山林，几分钟后，他们拖着一只被摸的鼻青脸肿的狗熊出来，那只狗熊说：“OK，我承认我是兔子，行吗？”

浙江金华朱彪■

把世界上最重要的三个词：peace(和平)、world(世界)、found(发现)连起来念一边，你会发现一个惊天大秘密。

贵州遵义杨宇■

一天夜里，小沛鼓鼓囊囊的冲进警察局，指着他头上一块青疤告诉警察，说他刚进家，就有人打了他一下，所以马上跑出来报案。

于是警察龙哥自告奋勇的去他家调查。回来时头上也青了一块。

“你是让谁一个人打了？”警察问小沛。“不是，我和他厮打了同一个铁墩。”





● 革命、如5.12四川大地震后给灾区同胞捐款捐物、为灾区同胞祈福、为灾区同胞祈福……

## 蔬菜汁

● 最后 向灾区伸出援手的所有国外友人说一句 谢谢你们 真的很感谢  
● 多做一些有意义的事情  
● 非常对不起大家，这解手机买的心和大家道歉。



了，我看过之后非常佩服其中的主角“余铁雄”，现在还能找到这部片子的人不妨和我一起怀旧一下吧。

小沛：日昃夜昃，终于进了回家！我那时一个激动啊！打电话给朋友报告喜讯的时候，基本上已经语无伦次了！然后小东同学陪我乐了好久！

虽然对于那段感情虽然还是不能忘怀，但是已经好了很多了哦！话说就快高三的人了。要努力学习！我可是 一直嚷嚷着要考清华的，可不能丢人了！

神游何时出Wii行货呢？我对《Wii Sports》、《Wii Fit》很感兴趣，不过听说行货上的游戏好像不多，老任之有拿NDS试水，反映应该是不错吧！期待Wii行货

最后感谢依旧，失志真是减肥最好方法！前一阵儿，瘦得脸都凹进去了！ 江西王山 张梦雄

小沛：老大非常不错哦，要是考上的话，一定要给“家”汇报喜讯，大家同意啊！

神游的Wii行货直到现在还没有消息，尽管小沛也非常关注，可估计今年推出是没有希望了。

上次你的来信还历历在目，小沛其实很难对这种事起到什么作用，一句说不好还可能起了反作用。只要你能快乐起来就好了。话说回来，失志的确是减肥的好方法，我去瘦了不少，再加上持续健身，身材还是非常好的。然而自从去年下半年开始交了现在的女友，体重也明显开始呈现上升趋势



小沛你好，这是我第一次写回信，每次发回信都写一边，这是我第一次鼓起勇气写回信，不足之處請多包涵啊！市市啊！我第一看電軟是4年前了，還是朋友給我看



沛沛哥，你好，我看電軟也有一年了，一直想加入國家這個大家庭，我覺得《電軟》很好啊，很值得來，10元就值50多錢啊

還送DVD，哦，光是想就好幸福了！最近我听朋友说，PSP的游戏和PS2一样的，有的说PS2比PSP好，在犹豫中不知道值得购入一台PS2吗？为什么PSP的游戏这么贵，甚至要200多元一张碟，PSP有没有一些第一人称角色扮演，请介绍一下，拜托了！ 广东汕头 陈柏宇

小沛：电软》是9.8元，剩下的两毛还是要找给你的。什么？嫌2毛钱少？那你一次买十本，这样不就省了两块

PSP和PS2的部分游戏是跨平台的。但是论质量的店当然是PS2要好一些，因为家用机的性能比掌机强啊。

不过现在PS2已经是强弩之末，毕竟已经是推出了这么多年头了。虽说现在买PS2也不是不可以，就是游戏不太好了，还是PSP更好一些。

正原都是比较“贵”的，你说的200多算是便宜了，而且估计都不是最新游戏的价钱。

PSP的第一人称射击游戏有很多，推荐《使命召唤》、《荣誉勋章》。



看了这么长时间电软，现在才开始写回信，主要是以前爱借别人的看，现在才开始自己买，唉，穷啊！每月要买两本电软，而且，我又要买N份杂志，没办法，我智商低，要不沛沛赞助下，以后我买书八折，OK？去年我高考发高烧啊，现在在复读，所以电软要是先买一本然后珍藏起来，祝愿自己能考上吧！如果考上就有DS和Wii了！最后，祝沛沛快乐，也祝愿杂志大卖！ 陕西西安 邓凡



小沛：现在还能坚持一次买很多杂志的人越来越少了，毕竟现在很多人都只爱看两本不看。如果所有读者都像你一样的话，那我们该有多高兴啊。不过打折这种事我是帮不了你了，我总不能跑到西安去给你送钱吧，当然，即便你在北京也没戏，我可不是比老大钱，可以拿钱烧香玩。



沛沛哥你好，请问你喜欢《天诛》系列吗？如果让你为其打分你会打多少分？（ABCD四种）

我是一名地地道道的天诛FAN，大



零羽  
● 恐怖的灾难大祸，12月12日  
● 从某地的灾难新闻中传来了救  
● 以万计人和生命……在此零羽

感谢安泉，生逢盛时。

● 最近由于工作原因，玩了不少的PSP游戏，其中最有制作精良的佳作，也有不能不读的动漫游戏……为什么同一个平台上同时发售

能游戏能有如此大的差别呢？

● 如果你喜欢玩了一个游戏，让电脑控制游戏的家伙，一天中午吃完饭都再玩3个小时

● 马上就买了一个，很快就会有更多大家喜欢的游戏陆续发售，更期待大家都能过一个愉快的暑假。

● 马上就买了一个，很快就会有更多大家喜欢的游戏陆续发售，更期待大家都能过一个愉快的暑假。

● 马上就买了一个，很快就会有更多大家喜欢的游戏陆续发售，更期待大家都能过一个愉快的暑假。

● 马上就买了一个，很快就会有更多大家喜欢的游戏陆续发售，更期待大家都能过一个愉快的暑假。

● 马上就买了一个，很快就会有更多大家喜欢的游戏陆续发售，更期待大家都能过一个愉快的暑假。

● 马上就买了一个，很快就会有更多大家喜欢的游戏陆续发售，更期待大家都能过一个愉快的暑假。

多数《天诛》都喜欢，而且都通关N次了，（仅限于PS到PS2），本以为自己是名高手，可是上次去上网查了一下，发现上面比厉害的人多的是。其中高手要牛，打《天诛红》第 关只用了 分钟多就搞定，而且还是全纪录，想想自己这点“庄稼把式”，唉，郁闷中……

国内哪有专门的游戏俱乐部，要怎么才能加入？条件是什么？——贵州大学 陈满

小清■我也很喜欢《天诛》，但往上海去玩就没办法了，总是想冲上去砍。别说网上那些牛人小清比不了，可能通关都要费一番周折。大概我还是要适合去玩无双之类的吧。如果要我给这个系列引力的话，站给B级评价吧，归到这个系列的最新几作都不是特别优秀。

国内有不少的游戏论坛，我不知道这个算不算“游戏俱乐部”？包括我们（电软）自己，也是有论坛的啊。只要喜欢游戏就好了，加入是不需要任何条件的。另外，最近各地都在举办“游戏同乐会”什么的，都是各地的游戏爱好者举办的，只要有机会，就去参加就是了。



哈哈，终于上网来了，高兴得我将鼠标电软拿在手中，见人就电软拿给对看，报着自己的姓名说：“报了。”至于到最后都被朋友所骂骂，“小样儿，瞧你那样，搜罗啥，又不飞。”不过真的应该高兴，电软之前就只身身边朋友说出不出去，信封太小了，寄后之前友说，寄信过程中时常挂信。寄到半路就没了。搞得我都没对此次抱有希望，不过现在不同了。再次，哈哈……“当看见自己的大名在商家的那一刻，我就决定了，开始我的长期作战了，可，唉！只不过没钱买邮票了，所以以后还有几张回函一起寄。唉！一张邮票就是一块！唉！信封两角阿。买电软的邮钱都问题了阿！支持电软，永远 永远（真没钱啊！）

安徽六安 张杰

小清■看你高兴的样子，我准备试试如果让你连续玩几天《天诛》会是什么样子。如果太高兴，以至于突然崩溃，我可不负责啊。（电话：喂！中国科学



院啊”这又出现一患者，某军伍是；另外，这样的家店仅此一次，下次最好写些“有内涵”的东西好让我也有得说啊。否则下次就应有玩家寄过炸弹来，威胁小清让他上阎家了



小清■，第一次写回函，很激动，手不停出汗！以前总是借同学的电软看，现在决定自己买！

记得从去年11月底开始攒钱今年3月27日发售的《MHP2G》限量版，好不容易存了1800元，可那限量版BOSS要3600元！这不是打劫吗？为此我愤怒地作了首打油诗：2G售价二八八，当为我钱没处花。限量版好要天价，JS就骗大傻瓜。（这小诗在PG图里也写了，不违法吧！）上网查了，国内最低价2700元，打算买台绿的益盛的 请清哥点评下这两种颜色哪个好些？提下你的看法就行。再次对忙碌的小清道一声辛苦，我会为你祝福。

小清■JS确实可恶，小清也和你一起骂。不过话说回来了，限量版不过就是主机上印些花花草草，除非是有钱的死忠fans，否则真没必要吃这个冤枉钱。

PSP的颜色越来越多，但颜色并不代表它们的质量和性能不同，所以到底要买哪个还要看你自己喜欢什么颜色。而且可能是制作工艺的差别，除了颜色以及黑色，其他彩色的PSP色漆都不是很好如意，一旦刮上指纹，效果就更“理想”了。

最后，也感谢你体谅小清的辛苦。而且，需要在这里说一下我的工作。难免与某些读者造成误会。事情是这样的：某天小清的QQ上有读者要我聊天，于是我放下手中的工作回了几句。但那位读者就是为了闲聊，于是小清跟他说工作太忙不能多说了。结果那个读者来了一句：你不做调查吗？干什么忙？小清顿时无语。委屈得连眼目都快掉下来了。网友不过B的，如果我们每个编辑每期只做6版内容的话，你们看到的这100多页东西都是从哪来的？万寿每期，也就是半个月，大约要写3万字以上的东西，一个月就会有7万多字，除去休息的时间，有时候工作量是非常大的。小清记忆最深刻的就是某期特稿：大概写了1万多字（做杂志不能推！）虐虐，我们希望和读者交流，但同时也体谅读者的辛苦。有时候不能回应的回话也是迫不得已的。我以后还会多刊登读者们的来信，以此加强编辑之间的交流吧。请大家多多支持。



## 你觉得《合金装备4》能够让PS3回到主流的宝座上吗？

湖北武汉 姜幸■

PS3的价位还算高了，而光凭一个MGS4，顶多只能撑一段时间，等时间一过，若没有更多的老游戏支援，前途依然十分渺茫。

山东烟台 于涛■

PS3的太远了，除非以前一些大作都成为PS3的独占，还有增大对以前游戏，降低售价等一系列措施同时进行的话，才有可能。

重庆合川 郑泉■

合金装备这个系列我觉得一直都很强，几乎成了“PS”的代名词，如果合金4真如大家所期待的那么精彩的话，那么也许PS3的胜利也就不是不可能了。

广东中山 罗惠■

虽然《合金装备4》非常不错，但是其他的游戏机上也有能超越它的游戏啊。所以，我看PS3是无

力回天了。

上海金山 徐雨■

合金装备4就是第一款大作，只能在短期让PS3销量有所增加，不可能超过WII，即使FF13也不一定能让PS3回到宝座，其它的大作一定都不会在PS3上发售。

北京朝阳区 李希■

不管怎么说《合金装备4》系列尽管是大作，但较以往还没有当初《俄罗斯方块》、《口袋妖怪》那样巨大的影响力。

广东广州 吴军■

现在人们的物质生活超丰富，不会狂热地支持偶尔有好游戏的主机，大家都希望有时间有能力玩一下而不是把某主机推上顶峰。

黑龙江大庆 赵■

仅仅一个游戏还是很埋，不过还是很喜欢PS3

的。今年不是有FF13嘛，期待。估计又盒应该更有实力吧，大概会出蓝光版，微软无限，怎么不多投入一点呢？

内蒙古巴彦 阿■

超级大作必能带动PS3的销量，就像《光环3》一样。不过能否因此使PS3回归主流位置就要看其造化了。

重庆 2坪 周■

就算合金装备4做的再好再强大，PS3的软件阵容还是不够强大啊。等待最终幻想13吧！

我相信它一定是PS3王者归来的一还要等待直光普及！

广西河池 陈■

实际上很难说，正像《口袋妖怪》那样一款游戏拯救了主机，必须等游戏发售后才能定夺。

内蒙古乌拉特 张■

作为PS3的救世主，合金装备4让我们期待了好久，而且游戏质量之高我们是有目共睹的，并且作为完稿篇，小盒 定会将它做到最好，所以MGS4会让当年FF13那样力挽狂澜。

# 大墙画廊

VOL.232

投稿须知：1、普通邮寄或电子邮件均可，但为了确保收到，推荐使用电子邮件。邮寄地址在目录页上，电子邮箱地址见本页最下方。2、所有来信必须写明真实姓名、地址、邮编、身份证号码。凡缺少上面任何一项信息者，来稿作废。3、使用电子邮件的作者，文件格式请用JPG、PNG，画稿大小至少在800\*600以上，但容量不要超过1MB。画稿比例须参照本期刊登作品。4、画稿严禁复制他人作品，临摹除外。5、禁止一稿多投。6、由于投稿量大，录用与否不另行通知。凡投稿后两个月没有刊登，即为落选。最后感谢大家对本栏目的支持，希望大家踊跃投稿。

□黄/小沛

阎丁画展

四川成都 Johnson

优秀的画工，优秀的构图，包括色彩、线条等等，我非常喜欢你的作品，也没有什么可以被挑剔的了。



精灵 湖北保定 陈浩

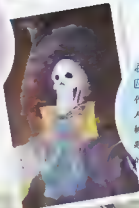
以前一些作品的人设对后来很多人的“原创”造成了影响，很多原创人物都有模仿的痕迹。



李原画刊

四川成都 Johnson

我确实没有懂这幅画在哪里表现出了“审判”的主题，但作为画稿来说，起码画面的冲击力不错。



麒麟王 布魯克

四川成都 Johnson

作为油画，这幅作品给人的感觉略显单薄。大概是明暗处理还有些问题，以及整体还有粗糙的感觉。



大狼纹章 森礼

四川成都 Johnson

你真的是全能啊，从油画到电脑绘画都非常出色。不过我觉得人物的表情还太柔和。



曾经幻想9 nb

四川成都 Johnson

你真是临摹的天野喜喜的原画吧，确实抓住了那种红发的感觉，而且你是用的油画颜料，因此效果更为出色。



战争机器

江苏常州 陈小离

战争机器的人设非常出色，那种强悍的感觉特别适合出现在战场上，你的画很好地再现了画面的精髓。



雪狮子 上海 王毅

面对巨大的雪狮子，小猫勇敢地举起了木桶……这是什么精神？明显活得不耐烦吧。



星座传说

吉林长春 刘勇

这12位看起来可够烦人的，小涛是双子座，但里面的那两个人完全不像双胞胎啊。





然卷

VOL. 23

这是将为大家所广泛接受的。每期会费登 遍见于 说这是本能的设定。或者其它游戏相关的三大设定。微量文 加入解兑，其余的，全交给创意品媒体会 成小施

你是否曾想过，  
当云烟散尽，  
一个来时的力量能  
来，你或许被打开了  
么事情，却发现什么  
你都不到并不，于  
一个可能是不存在  
可曾存在，当你的  
于你内心的时候，

2008

065

一阴一阳之谓道，继之者善，成之者天。是故君子居则观象象天，动则观象法地，自天佑之，吉无不利。

——《易经》

中华武术的源初概念，即诞生于《易经》。中国武术与古典文学，是中华民族文化的双璧。习武修身与吟诗作赋，很早就被我们的先人看作文化修养的两个方面。之后，中华武术被赋予了更多的文化内涵，影响遍及全球。

# 中华武学的 游戏传承者

## 中华武术与格斗游戏 华夏文化的另类借鉴传承

武术是中国传统文化中对全世界影响最为深远的瑰宝，其武术门派、拳术众多，蔚为大观。据不完全统计，中国的武术流派中，拳法部分有75种，器械部分有27种，而且其中还有更多的分支流派等等。可见其众多纷繁。格斗游戏萌芽于上世纪末盛极一时，众多的日本制作人纷纷来到中国求教，只要是格斗游戏就必然能窥到中国功夫的身影。不过早期的作品都只是学了个皮毛，自《VF》初代开始，中国功夫才开始越来越真实地呈现于游戏中。本文将就那些影响了门派的中国功夫游戏角色进行讲解，而如范马、李香莲等成功全为悲歌的不在讨论行列。通过此文，我们将可以从这些格斗角色身上进一步了解中华武术的博大精深。

一阴一阳之谓道，继之者善，成之者天。是故君子居则观象象天，动则观象法地，自天佑之，吉无不利。

见矣。是谓刚柔相济，其相济也。

于以除戎器，戒不虞。

柔之道，曰阴与阳，立地之道，曰柔与刚，立人之道，曰仁与义。

中华武术的源初概念，即诞生于《易经》。中国武术与古典文学，是中华民族文化的双璧。习武修身与吟诗作赋，很早就被我们的先人看作文化修养的两个方面。之后，中华武术被赋予了更多的文化内涵，影响遍及全球。



刚猛无比——

## 八极拳

代表角色：结城晶（VF系列）、心（DOA4）  
该流派出现频率：3 该流派角色实力：8

格斗游戏界里中国武术最为有名的，就是当初特地在制作《VR战士》时代时，向中国武术名家吴连延先生请教的八极拳了。那么在本文介绍的第一个游戏中的中国武术，当然也非八极拳莫属。

八极拳是一种短打拳术，有人认为是“八极拳”就是戚继光《纪效新书》中所说的“短打拳”，因该拳仅依靠短打，食指，其余手指半握，倒着拳头放在胸前，故称“靶子拳”，后来到了明朝清初才改称八极。取八极为八方极远的含义，要求习练者练武要精益求精，以远致极，并以向“四面八方外”的“十字掌”作为该拳的主要功法。

八极拳的手型以拳为主，基本手法有挑、撞、贯、压、猛、推、提、打、摆、压等。步型以马步、弓步、并步为主，步法注重震脚、碾步。该拳以肩、背、肘、膝撞靠的動作頻多，充分体现出来霸道攻击、短粗长的技术特点。其姿势都有金钩挂臂，沉稳扎实，功力以深沉劲，十手劲，撞靠力为主，发力时讲究以气催力，以声助势。发声主要有“哼”、“哈”二音。八极拳的基本练习包括街步和弓步摆拳站桩、进、退、闪、勾、穿、打、咬、摆、带等动作，其腿法有顺、勾、蹬、弹、摆、蹬等手法有扒、拉、带、带、带、带。该拳此可以锻炼体灵活性，多变化，促进地地功力，对外骨节松活是项很好的动作，对全神贯注抗打性打下坚实的基，对增强耐力发展也起了增长作用，对增强耐力和意志是个很好的典型拳种。其功其效古性倒是其次，而作为基础锻炼的效果更佳。

使用拳法的八极拳，其实力在（VF5）中非常突出。因为动作简洁，套路多，让人防不胜防。八极拳新加入角色后的游戏平衡性还有一些问题，八极拳的招式很多玩家都不适应，因此竟然也成为了新的热门使用角色。

内藏深远——

## 太极拳

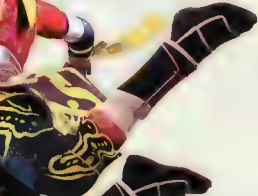
代表角色：雷霄（DOA系列）  
该流派出现频率：1 该流派角色实力：7

太极拳在国内有着广泛的群众基础，然而在游戏中的使用人数却非常少。太极拳在游戏中的太极拳基本成为了中老年人“健身操”，因而很少有人把太极拳与“实战”联系在一起。不过看过《倚天屠龙记》的玩家应该对太极拳的印象非常深刻，因为太极拳是借力打力，不去与以针锋相对，因此似乎一切招式都能化解，可谓是非常上乘的武功。

太极拳的招式柔和缓慢，既能技击强身，又能增强体质，防治疾病的传统武术。太极拳历史悠久，流派众多，传播广泛，深受人们的喜爱。太极拳虽然在套路、推手、散手、气功等方面各有差异，但都具有一致性：松、静、调、气、意、养、神、强、体、壮、功、非、常。太极拳早期被称为“长拳”、“绵拳”、“十三势”、“软拳”。至清朝乾隆年间，山西武术家王宗岳著《太极拳论》，确定了太极拳的名称。“太极”一词源自《周易》系辞，含有至高、至强、至极、对、唯、一的意思。一重一念，一举一动，随心所欲，都在我控制之中，以达养生、防身、健身，这就是太极拳。

关于太极拳的起源，众说纷纭，大致有唐朝（公元618—907年）许宣平、宋朝（公元960—1278年）张三丰、明朝（公元1368—1644年）张三丰、清朝（公元1644—1911年）陈王廷和于陈王廷等几种不同说法。虽然我们武侠小说中看到的是张三丰创立了太极拳，但其实这一说法并没有充分史料可以证明。但戚继光

的32势长拳理论早于陈王廷，王宗岳的“太极拳论”原本也是陈式太极拳所缺欠。可见太极拳并非一人所创，而是前人不断开发、总结、整理、创新、发展而来的。据中国武术史学家唐豪等考证，太极拳有两大分支，一支传承于武当派武术之中，秘不外传，只有赵堡太极拳传承下来，另一支则传承于河南省温县陈家沟陈氏家族中，依次流传



杨式、武式、吴式、孙式等太极拳流派。

（DOA）系列中的雷霄为女性角色，

然而雷霄的太极拳却不是非常地圆滑，特别是她的腿法，我们在太极拳中是不会看到腿踢过腰的招式。雷霄有太极拳特色的招式就是她的反击技，以及身体击打还有双拳推展。其余大部分招式明显是为游戏而做了部分修改。我们不知道TECMO在制作这款游戏时是不是真的请教过太极拳高手，反正雷霄的流派绝对不像是陈式那样有板有眼。

## 战无不胜——截拳道

代表角色：洛（铁拳系列）、飞龙（街霸系列）、杰欧（VF系列）、李剑（DOA系列）

该流派出现频率：9 该流派角色实力：8  
截拳道是李小龙以咏春拳为基础，吸取世界各地其它武技，如拳击、空手道、跆拳道等之精华，并融合中西哲学为其理论指导的无特定招式、随机应变，注重身体素质的实战技击术。李小龙的截拳道具有简练、轻灵、敏捷、刚猛等特点。充分体现了他艺高人胆大、不畏强手、勇于挑战的作风。他先后迎接国际“十大搏击高手”的挑战，无一不胜。于是，这个后起的中国功夫流派反而超过了以往传统的武术，进而蜚声海外。所以，他在格斗游戏中也就成为了很多使用截拳道的厉害角色。

截拳道完整的理论，应该称做“截拳道”。这是因为李小龙创立的武术体系实际上大体分为两个阶段：1959—1967年的振源功夫基础和1967以后至李龙的截拳道阶段。在李小龙1966年移居洛杉矶，在好莱坞出演电影《青蜂侠》时，他一把自己的武术体系称做“振源功夫”，而“截拳道”则创立于1964年。创立的契机是由于李小龙与三藩市功夫教头黄泽文的一场实战比武失败。截拳道创立后，李小龙并没有马上把这个名称公开，而是依然作为延伸与发展了的振源功夫传授给他人。直至1967年，李小龙认为截拳道作为一种独立的武术体系，其技术结构与哲学内涵均已趋于成熟，才正式将截拳道这一名称向自己的门派及外界公开。1995年元月，为全面推广和弘传李小龙的截拳道艺术，李小龙夫人琳达·“龙女”李香兰以及木村武之、伊鲁山度、黄锦钟、李达、黄元、乔、理查德·巴恩斯等13位最杰出的李小龙原班嫡传，

特别鸣谢







化、进攻退守、一叠一屈、跳一下、或碾或爪、或掌或脚，经无数次的反复印证，才创作了这一独特的拳法。关于五形拳还有个有意思的故事，那就是五形拳的始祖星爷学完下山后，娶妻生女，其女因与一代伏女苗翠花，而苗翠花下嫁南人方便，其子便是方便世玉。

练习五形拳往往都是从单掌入手，也就是先学一形。后至五形，然后大五形，如是反复练习。最重要的是学者在苦练的时候，加以想象及灵机的变化，于是这五形拳即有拳，拳拳胜有拳的境界。那时候，练龙形即练者为龙，练虎形即练者为虎，练鹤形即练者为鹤于九天之鹤，练蛇形，即练者当置身于潭潭之中，随吐舌，静观出之万千，练豹形，即练者作势踞而四顾，合爪抓力。待变化万端之像，则五形拳大功告成。

以上面对五形拳的描述，似乎雷武龙已经是大大功告成的高手。但他在实战当中可以随意在五种形态中切换，利用不断改变的战斗来打乱对手的节奏，以达到出奇制胜的效果。在原著雷武龙对战时，我们能明显感觉到五形拳可以在攻防中进行有效反制的特点。他脚下开叉的腿法拳法，动如破竹，让人防不胜防。在陈洪本的《铁拳》游戏中，雷武龙起手还必须摆出相应的架势，而在《铁拳5》之后，为了突出五形拳的实战性，雷武龙也不必摆什么起手势了，而且还可以在连续技中使用五形拳，武功已经达到登峰造极的程度。

刚柔相济

## 少林罗汉拳

代表角色：雷飞（VF系列）

该流派出现频率：1 该流派角色实力：7

“天下武功出少林”是许多武侠小说中的名言之一，相传少林武术是由印度高僧达摩于公元五世纪在嵩山少林寺传授佛教禅宗之宗所创。当年，他于少林寺苦修的达摩祖师圆寂九年后，终日静坐下难免腰膝酸痛，而且他在传经时遇到，好些弟子坐时间久了，都有昏昏欲睡，精神不振的情况，所以，为了逐渐、防患、健身、护身，他发明了一些强身技，让寺内众僧在修禅之余消除疲劳、强身健体，这是使动静结合的罗汉十八手。后来，经过历代僧人的长期修炼、综合、总结、提高，方才逐步有了少林拳。少林拳内外合一，手、眼、身、法、步、精神、气力协调，散打讲究“三合一（手、眼、身、法、步）”“四合一（鼻、脚、指、腕）”，而其中少林罗汉拳的拳路清晰明快，短促紧凑，灵活多变，出手似剑，收手如钩，一招得手，连环进攻。

“一拳一片掌”是少林罗汉拳的攻防方法。无论攻防，罗汉拳都以自己的侧身对敌人攻入的方向，以便于发动攻击姿势的身形对敌人的脆弱部分。这是由于人体侧胸间较多，血管和神经相对较少，抗击打能力也弱的缘故。这种古老而现今的格斗技术原理，也能得到不少科学的印证。古云：南拳北腿。罗汉拳的腿法功夫与三鞭腿的高踢飞踢不同，罗汉拳多用腿侧踢，每每能出其不意，一招制敌。雷飞在（VF）系列中就属于不要腿比较怪异的角色，也许他怕的是根本不会玩的人，由于腿法控制技也可以出奇制胜。这其实就因为是少林罗汉拳本身是动作还击而且连续性强，并且出了的拳法威力多损伤不防。然而当真正了解了雷飞这个人物使用方法后，你便会觉得这个人物内涵非常深厚，要想彻底领悟拳理是一件非常困难的事。

近挑关丹

## 蛇拳

代表角色：克里斯汀（DOA系列）

该流派出现频率：1 该流派角色实力：6

克里斯汀在（DOA3）中加入的人物，她的身份是职业拳手，并且往往以自己的黄色作为色调。估计

是出于其身份特点考虑，TECMO将其设定为使用蛇拳的高手。这大概是高加索里斯汀像是一条色彩斑斓，但却长着剧毒牙的蛇。

蛇拳是中国传统拳术的一种，属于模拟蛇的各种动态形象来攻击的拳术。主要是流传于浙江、福建、四川、广东、香港等地。蛇拳的动作作开合得宜，刚柔相济，以柔为主，集中有制，上身要求柔软，下肢则要灵活，做到步活而腿实。有很高的实用价值，在实战中则要求身要稳，步要转，双手忽闪冲撞。圈绕步，勾手身，手指如银快为足。龙蛇拳，拿擒拍，勾手身勿须闪，脚尖点，虎爪进，象鼻绕，应巧柔进。发动时同时发声，以声助势。其套路主要由神蛇阵、金蛇起、蛇蝎天、白蛇吐信、风蛇绕、玄蛇盘石、毒蛇喷、蝎蛇走、角蛇尾等形象化动作组成。蛇拳以蛇形拳为主要手型，如蛇、摆、压、摆、摆为主要手法。以穿、挑、挂、冲、摆、勾、勾为主要手法。以单马步、弓步、丁步、独立步、弓步和麒麟步为主要步型。另外，还有其他很多类有关蛇形的拳术，如形意拳有以蛇形为动作的套路，少林寺有以蛇形为主要的拳术，南拳有以蛇形拳为主的蛇拳。

在众多（DOA）角色中，克里斯汀的武功算是比较有限的一个。无论其架势，还是所使用的套路，都有模有样，可谓神形兼备。按她的实力论，恐怕，可能人气却远远赶不上明和雷飞、拳师等人。估计就是因为她的格斗感觉比较模糊，容易让人反感的缘故吧。不过在电影版的（DOA）中，克里斯汀使用的就不是蛇拳了，而是 般的西洋格斗技巧。

仙风道骨

## 醉八仙

代表角色：布萊德（DOA3）

该流派出现频率：1 该流派角色实力：5

醉八仙有着悠久的历史，在汉代魏伯阳著的《周易参同契》中，便涉及了前南人的经脉及其理论。醉八仙在民间也广为流传，宋明时期的一些小说、故事、艺术节目中经常提及，尤其是明代著名的武术理论著作的《拳经总论》中重点提及了醉八仙，醉八仙与修练同源，是丹内丹修炼过程中的副产物，自始至终披着一层神秘的面纱，其深奥难懂的理论常使人误入歧途。

醉八仙是仿效传说中的八仙，如汉钟离、吕洞宾、铁拐李、张果老、蓝采和、曹国舅、陈抟、何仙姑等八仙的拳法，以醉八仙为拳法。其拳法以“醉八仙”的拳法，成形于明清。醉八仙拳法将地术拳法、醉八仙融为一体而创制一制。讲究缠身手快，形醉意满，随机就势，虚实击破，内潜身进，拳技推放。身法矫捷，刚柔相济。醉而不倒，以醉态攻其不备，以醉步攻其不备。醉八仙内潜深制，招法奇特，收、展、高、跌、闪、摆、晃、转、身、行、走、方、法、次序不同，身法飘逸，六十四卦更是对号入座，其动作招法参同《易经》系解本义，大有青萍生剑之妙。

布萊德使用的醉八仙拳和醉步的醉拳有较大区别。醉步的醉拳仅仅是模仿醉仙，套路上讲究醉醉而神醉，因而个矮小反而有利于身体的快速倒地起身等动作。而布萊德身材高挑，外形放浪，在使用醉八仙时显得身形潇洒，招式舒展优美，观之心旷神怡。这个角色是最新加入的，其风格 and 和原DOA角色差异较大，更需要玩家对于格斗技巧的熟悉与掌握，因此使用难度较高。话说回来，

个布萊德也够惨的了，本来（DOA）系列的看点就是美女之姿养眼的东西，可被编排得很多玩家现在甚至都以亮点的角色，也难怪我们就在这里很郁闷一下，这个布萊德就是个个子高一点的，一头银色长发，并且穿一件白衬衫的那个帅哥。

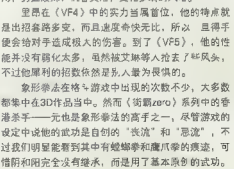
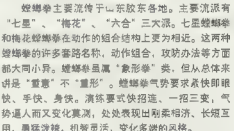
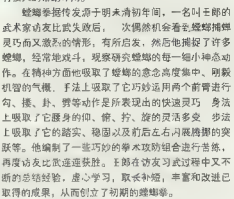
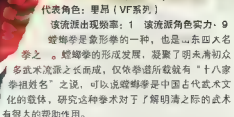
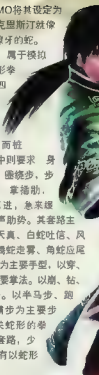
代表角色：里奥（VF系列）  
该流派出现频率：1 该流派角色实力：9  
蛇蝎拳是拳术的一种，也是山东四大拳之一。蛇蝎拳的形成发展，凝聚了明末清初众多武术流派之长而成，仅依拳谱所记载有“十八拳母祖姓之”说，可以证明蛇蝎拳是中国古代武术文化的载体，研究这种拳术对于了解明清之际的武术有很大的帮助作用。

蛇蝎拳相传发源于明末清初年间，一名叫王师的武术家比武失败后，偶然机会看到蛇蝎蝎蝎灵巧而又敏捷的情形，有所启发，然后他模仿了许多蛇蝎，经常地戏斗，观察研究蛇蝎的每一细小神志动作。在精神方面他吸取了蛇蝎的意念高度集中，明顺机巧的精髓。王师上吸取了它巧妙运用两个前臂进行勾、摆、打、劈等动作所表现出来的快速灵巧，步法上吸取了它身体的仰、伸、转、旋的灵活多变，步法上吸取了它的踏实、稳固以及前后左右右肩腰腿的突跃等。他编制了一些巧妙的伤害（攻防）组合，再度访友以武进造技。王师在练习武武过程中不断的总结经验，虚心学习，取长补短，丰富和改进已取得的成果，从而创立了初期的蛇蝎拳。

蛇蝎拳主要流传于山东胶东各地。主要派别有“七星”、“梅花”、“六合”三大派。七星蛇蝎拳和梅花蛇蝎拳在动作的结合结构上最为相近。这两种蛇蝎拳的许多套路名称，动作组合，攻防办法等方面都大同小异。蛇蝎拳属属“形拳”派，但从总体上讲是“重意”不“重形”。蛇蝎拳气势要求爽快即眼快、手快、身快。训练要求快进退、一招三变，气势逼人而又变化莫测，处处表现出刚柔相济、长短互用，勇猛雄壮，机智灵活，变化多端的风格。

里奥在（VF4）中的实力当属顶尖，他的特点也是出招各路多变，而且速度奇快无比，所以 显得手会给他制造成极大的伤害。到了（VF5）后，他的性能并没有弱化太多，虽然被艾琳等人抢去了40%风头，不过他的招数依然足见入量为可观的。

蛇蝎拳在格斗游戏中出现的次数不少，大多数都能在3D作品当中。然而《街霸Zero》系列游戏中的设定中蛇蝎武功是自身的“流流”和“思流”，不过我们明显是看到其中有些蛇蝎拳和爪拳的招式，可惜阴和阳完全没有继承，而是用了基本原型的武功。





# 给有问题的新手朋友们 七天时间玩转规则

(接上期)

第三, 保护阶段, 防御方选择是否使用“保护”能力来反防御者, 在这个时候你和你的对手不能干任何事情! 所以, 你要知道建立一个保护方能力的显著好处在进攻之前, 但是你要知道防御阶段后不过你的优先权, 来继续具有保护能力的玩家或者玩家, 然后再让进攻方使用。

第四, 防御者阶段, 你和你的对手可以摧毁对方的某些, 这将要造成战斗伤害, 这时可以使用魔法技能和能力。

第五, 伤害结算阶段, 这个时候你和你的对手除了放置你查看指示牌这件事外不能干任何事情, 如果有受到攻击的玩家, 这个玩家要立即进入墓地。

以上的五个步骤建议大家去玩一下FLASH软件练习, 直到建议大家去玩一下, 对于一个新手非常有帮助!

一个健康的牌类游戏

在前面的文章中我已经给大家介绍了一个健康的牌类游戏。按照我介绍的方法你们可以方便地搭建一个健康, 在这里我要强调的是, 即使是在堆叠的过程之中, 只要你有优先权, 你可以随时停下来, 在正要结算的这个阶段之上加入新的卡牌, 当你把这几个牌都非常清楚地了解后, 你们可以来开始比赛了。

比赛的过程

对于比赛很多人在看这篇文章时也许多加过一次, 也许这没有多加过, 就让我们先来全面的回顾一遍。首先, 比赛的主办者和承办方会在网站、牌店等地方做一个公告, 说明时间、地点、赛制、用牌组、奖品、报名办法、报名费包括哪些的公告, 你只要认真的看, 就就行了。记得当时就都知道了。

在比赛前的那一天晚上你需要做以下几件事情:  
1. 仔细的检查你的卡牌和选择, 确定符合比赛公告中规定的用牌组和时间限制。

2. 准备一个橡皮、骰子或计数器, 笔, 小记事本大小的纸张  
3. 准备一个包, 需要是密封的以保持你的手是密封, 至少要放得上边的全部东西。

4. 早上起床喝点(这很重要)

比赛当天, 开始之前:

1. 至少在比赛开始前30分钟到达比赛现场。  
2. 领取卡牌! 然后在比赛前将卡牌摆好。  
3. 按照号码找到相应的座位上。

比赛开始, 首先, 裁判会宣布本次比赛赛制, 规则, 裁判标准, 用牌组, 每局游戏时间限制, 然后宣布比赛开始, 在比赛过程中裁判会宣布何时多少时间。

在比赛进行过程中你会和你的对手的对战信息发到你的手, 这是一个8-6分钟的卡牌, 你猜一局比赛需要多少卡牌, 双方为半分钟时间去交换卡牌, 然后, 双方不再交换了(参加比赛的几个小组), 早上一定要吃早餐。

2. 比赛开始时间可以用10:00分时间开始吃午饭的地方, 如果你能睡个好觉了! 对! 也是不要睡, 抓紧时间吃午饭, 喝水, 一天一天的比赛下来你会发现这真是一件体力活。

4. 比赛中遇到任何问题或不清楚, 马上问裁判, 别怕麻烦, 别怕对手的, 别怕裁判。

5. 看好你的对手! 别看了!

6. 看到比赛是可以! 别看了! 但是别出牌, 也别翻开了牌之外任何卡牌, 要不裁判可以判你下两盘一盘查的。

新规则大家要了解, 相信大家对裁判的判罚原则一场比赛中的情景会有一个了解, 因为时间关系, 可能具体的规则要比赛后才能看出来, 但是有几个要点大家一定要注意。

1. 填写一个正确的比赛排班, 数量, 名称, 所有的交, 一个也错, 否则你会与5000美元奖金之交, 因为进入15分钟后, 你的手会给你自己的卡牌!

2. 不要问裁判, 你比赛参加正式比赛的, 不是来学数学和打广告。

3. 裁判可以向你做出动作进行判罚, 没有如果!  
4. 仔细填写比赛成绩, 所有的裁判只以成绩是不认人。

现在, 我们来谈一谈你们自己的卡牌。

首先, 你们拥有的牌是你开的起始牌组, 还有两个补充包, 如果你没有开到满意的职业, 向你们周围的朋友, 和他们交换是不错的补充, 你也没有其他卡牌, 而是自己定下了喜欢的职业或补充包替换你的卡牌, 你在完整的牌组, 最差的时候你拥有了以下的一些信息。

1. 至少40张, 每牌准备10张, 别出现如抽人美雄, 出现无法技能的话;

2. 每牌准备至少4张, 就目前来说除了各主题的士兵以外这个主题牌组通常, 少兵你可以想就多少就多少(我曾经过一个雷里里兵和4个金发的后近战的卡牌, 非常有趣);

3. 至少有一个金卡和70个牌套;

4. 至少找到一个人和你打牌;

满足以上4点之后你就可以开始你的对战练习了(上述条件中最重要的就是第四点, 这个和你打牌的人最好是你认识的, 你们最好是开始玩牌组, 在对战过程中你会发现有很多你不知道, 有些牌你的对手非常奇怪, 经过一定的调整, 现在, 你拥有了一个使你的对手非常头疼的卡牌, 不过到这个时候, 你的对手经过一定的思考想他之后调整了他的卡牌, 你感觉他又被抽走了, 他的卡牌里出到你看不懂的, 而且你还对它们没有办法。

当你对手打得很糟糕时, 如果你们每天都要有一个小时的时间进行对话的话, 这种挑战大概可以持续几天到两个星期, 之后你会发现这其实非常有趣的, 不过你和你的朋友现在几乎对每一张牌都有一个重大的了, 这其实也不难, 经过你和你的朋友的一番努力, 你们都有了一套自己的, 这也是一项实力的。

经过上述的过程之后, 等到周末, 到牌店去, 你会发现, 其实你们两个还是菜鸟, 你们的牌组在那些所谓的老手面前最好的办法一样没有任何优势的能力, 这个牌组最好的办法是, 问问你们的对手他们是怎么赢的, 然后你会发现一些你们意想不到的牌或者你们认为很弱的牌其实使用起来并不是你们想象的, 而且有很多卡牌组你们还有要好的联系, OK, 现在你知道了。

想知道你们为什么要干什么了吗?  
对了, 现在拿出你们的牌给这些老家伙们看看, 他们会告诉你们的卡牌组错误的意见。

告诉你们几个窍门。

如果你请教的那个人把你卡牌分门别类的摊在桌子上, 然后你请教你在手的牌会告诉你怎么赢, 或者问你花多少钱来完善自己的卡牌, 这个人会成为你的朋友兼教练, 他能教给你提高的水平。

那么看看你们的卡牌, 然后说, 你输得太厉害了, 我要告诉你一些事情, 你去这个吧! 这种多半是带有这些卡牌的大多数, 而且很丑, 抓住机会, 只支付卡牌的牌, 牌色的(除了一个“人”马无头)和白色的让他送你。

在牌店交流的时候你会有机会获得牌店老板, 或者牌主的一些帮助, 当然这些东西往往不是什么能做的, 虽然他们很实用, 你应该感谢他们, 如果你需要某张牌, 你可以问这张牌的拥有者, 他不是特别的需要, 有的时候会给你一个令人惊喜的惊喜。

现在你见识到很多厉害的卡牌, 有两个卡牌需要你:  
1. 你是一个职业狂(比如那个74个雷里里伊人), 大家是熟悉这个论, 就知道这是谁了, 我一直“使”, 那个你不该干(干), 你只靠这个职业。

2. 你做过这些厉害的卡牌的征服了。

下次建议你这两种选择分别给出不同的建议。

1. 给职业狂的建议, 你们是一群职业狂, 而且以此为契机, 一个职业狂有其特殊的地方, 但是也有其他领域的, 你们要准备好心理准备来迎接这些挑战, 胜负其实不重要, 职业才是第一位, 抓住你职业的特点, 发挥他们, 别被其他职业的优势而吸引(这只是一点提醒你其他职业的每一张技能卡就能大概到门了)。

2. 给职业狂的建议, 你们这些职业狂的收效是很好的(自己的信念会去追求) [其实也是这种A.S.] 当然,

没有一个人是喜欢被打败的, 向你们的师傅, 告诉他们赢是你们的, 你要这样打牌, 一个用向你们师傅的师傅, 两个人轮流, 一输就打, 会给人一种有成就感, 多问他们为什么, 你会对你们的师傅有一个全面的认识, 什么時候能开窍, 看你们自己的悟性了, 但是多进行对战总是有好处的, 每一次大比赛都会给出一批新型的卡牌, 这些卡牌的牌表一般新闻都会第一时间给出, 去掉这些你们看中的卡牌的牌表一套就进行了, 不过, 一座这种卡牌的价格会随着卡牌的成而价格飞涨, 你需要花更多的钱去获取它。

好了, 因此, 你的新手入门技能全部都学会了, 熟练程度就靠你们的练习了。

其实除了打牌的乐趣, 交流的乐趣外, 自己构建牌组也是非常有意思的, 可以使你变得非常专业, 你不会无聊的, 你要记住, 构建一些完美的牌组策略才是! 我们决定开一个主题来讨论如何构建一些有挑战性的牌组, 策略之一: 金钱卡牌, 而且不少, 超过10年的时间统计, 你大概需要至少500张开始玩这个游戏, 大概相当于两次大型聚会需要500张的纸牌的花费, 不过你这些卡牌可以让你来玩一个月, 也就是说你每个月需要准备这么多钱来玩, 随着你经历的增加你会觉得你受益匪浅了!

1. 喜欢打牌, 非常喜欢, 你们开一个大人一起打牌, 一起开包的时候, 非常好, 你们的开包已经增加了。

2. 喜欢构建牌组, 现在你对单张卡牌已经没有什么兴趣了, 但是你要做一些牌, 所以你必须会开一些大的, 你的牌组会有一些, 但是并不等于这些卡牌会大变化。

3. 你开始进行一些比赛, 通常都是发现你对手不是很高, 或者有一大堆不需要的牌没地方放, 但是你又迫切的需要另外一些牌, 这个时候你会试着将暂时不用的牌卖掉或者你需要的牌。

牌和牌组卡牌! 其实这个问题很简单, 你觉得需要多少就买多少, 那些想你想卡牌的话, 你觉得不爽就自己画着, 画不同的牌组卡牌! 牌店老板, 每个牌店老板都不一样, 你想从那里买到好的牌, 通常不会太贵, 但是也不会太贵, 好多人要开牌店生意也要赚钱的, 如果你在店里卖花, 卖花给牌店老板先有老牌的牌色, 平牌式的话是卖花, 但是你先来先画一下卡牌不卖卡牌的, 卡牌这个面子小, 牌店老板一般都很注重口碑不卖有什么大不了的。

卡牌, 这些人一般和牌店老板, 有些牌店老板会允许他们在店里卖, 有些不允许, 如果你是职业玩家, 如果你不很清楚想你的价值就只买一张, 当你了解整个卡牌信息的时候, 你会发现你们在店里出牌的卡牌的价格来收一张牌。

牌, 你会见到用钱来交易或者用金币, 牌是一个不错的选择, 两边都满足了需求, 而且多个牌手往往所有人都能选择, 你获得自己需要的牌。

后, 你玩, 你不玩金币卡牌。

现在, 你玩金币卡牌。

以前, 你业余时间玩FLASH, 看电影, 听CD, KTV, 弹钢琴, 你都会去。

现在, 你业余时间玩FLASH, 看电影, 听CD, KTV, 弹钢琴, 你都会去。

以前, 你业余时间玩FLASH, 看电影, 听CD, KTV, 弹钢琴, 你都会去。

现在, 你业余时间玩FLASH, 看电影, 听CD, KTV, 弹钢琴, 你都会去。

以前, 你业余时间玩FLASH, 看电影, 听CD, KTV, 弹钢琴, 你都会去。

现在, 你业余时间玩FLASH, 看电影, 听CD, KTV, 弹钢琴, 你都会去。

以前, 你业余时间玩FLASH, 看电影, 听CD, KTV, 弹钢琴, 你都会去。

现在, 你业余时间玩FLASH, 看电影, 听CD, KTV, 弹钢琴, 你都会去。

以前, 你业余时间玩FLASH, 看电影, 听CD, KTV, 弹钢琴, 你都会去。

现在, 你业余时间玩FLASH, 看电影, 听CD, KTV, 弹钢琴, 你都会去。

以前, 你业余时间玩FLASH, 看电影, 听CD, KTV, 弹钢琴, 你都会去。

现在, 你业余时间玩FLASH, 看电影, 听CD, KTV, 弹钢琴, 你都会去。

以前, 你业余时间玩FLASH, 看电影, 听CD, KTV, 弹钢琴, 你都会去。

现在, 你业余时间玩FLASH, 看电影, 听CD, KTV, 弹钢琴, 你都会去。

以前, 你业余时间玩FLASH, 看电影, 听CD, KTV, 弹钢琴, 你都会去。

现在, 你业余时间玩FLASH, 看电影, 听CD, KTV, 弹钢琴, 你都会去。

以前, 你业余时间玩FLASH, 看电影, 听CD, KTV, 弹钢琴, 你都会去。

现在, 你业余时间玩FLASH, 看电影, 听CD, KTV, 弹钢琴, 你都会去。

以前, 你业余时间玩FLASH, 看电影, 听CD, KTV, 弹钢琴, 你都会去。

现在, 你业余时间玩FLASH, 看电影, 听CD, KTV, 弹钢琴, 你都会去。

以前, 你业余时间玩FLASH, 看电影, 听CD, KTV, 弹钢琴, 你都会去。

现在, 你业余时间玩FLASH, 看电影, 听CD, KTV, 弹钢琴, 你都会去。

以前, 你业余时间玩FLASH, 看电影, 听CD, KTV, 弹钢琴, 你都会去。

现在, 你业余时间玩FLASH, 看电影, 听CD, KTV, 弹钢琴, 你都会去。

以前, 你业余时间玩FLASH, 看电影, 听CD, KTV, 弹钢琴, 你都会去。

现在, 你业余时间玩FLASH, 看电影, 听CD, KTV, 弹钢琴, 你都会去。

以前, 你业余时间玩FLASH, 看电影, 听CD, KTV, 弹钢琴, 你都会去。

现在, 你业余时间玩FLASH, 看电影, 听CD, KTV, 弹钢琴, 你都会去。

以前, 你业余时间玩FLASH, 看电影, 听CD, KTV, 弹钢琴, 你都会去。

现在, 你业余时间玩FLASH, 看电影, 听CD, KTV, 弹钢琴, 你都会去。

以前, 你业余时间玩FLASH, 看电影, 听CD, KTV, 弹钢琴, 你都会去。

现在, 你业余时间玩FLASH, 看电影, 听CD, KTV, 弹钢琴, 你都会去。

以前, 你业余时间玩FLASH, 看电影, 听CD, KTV, 弹钢琴, 你都会去。

现在, 你业余时间玩FLASH, 看电影, 听CD, KTV, 弹钢琴, 你都会去。

以前, 你业余时间玩FLASH, 看电影, 听CD, KTV, 弹钢琴, 你都会去。

现在, 你业余时间玩FLASH, 看电影, 听CD, KTV, 弹钢琴, 你都会去。



# 所谓伊人

第一次在画上见她，觉得她很美

齐画的褐色短发，温柔的笑容双眸以及那醉人的浅笑微笑，皆如一阵阵清风般的吹进我的心扉，久久徘徊不逝。难以忘怀的我急切寻找她的芳名——yuna，她的名字叫yuna……多么与本人相称的名字啊，简直就是动听悦耳的音符。那天我记住了那位美丽的女子，yuna。

然而画上的她是如此美丽动人，却没有丝毫温度。所谓伊人，在水一方

第二次在故事里见她，觉得她很美了

那年暑假，我开始了我的近来的(FF10)旅程。在那段征讨sin的崎岖旅途中，我一次次见证了yuna的坚强与善良。唐贞为封印sin而牺牲的伟大父亲的重生，yuna忍地通过了召唤师的试炼，尽管自己早已虚弱不堪。路途上的艰难险阻一点儿都阻挡不了她追寻最终召唤的脚步，然而她却能为保护众生而默默忍受难以诉说的酸楚。最后，这一切的一切都是为了来到最终召唤之所，然后牺牲自己来封印千年即能重新复苏的sin来换取那短暂的和平。这是一条前仆后继的道路，亦是一条传承千年的道路。如果按照平常，yuna的父亲自然不是这条路途的前辈，yuna也不会是这条路途的终结，而她的死亦会同她父亲的一般成为英雄的传奇。然而在yuna这次看似普通注定结束的路途之上，却出人意料地遇到了一位自称来自1000年前的Zanarkand的术师选手，tidus，位满头黄发的阳光男孩，桀骜不驯，乐观开朗，亦有

一肚子的心机鬼鬼。路上，他时不时的发表他那些别人看似匪夷所思的言论，他跟yuna讲1000年前的Zanarkand，他教yuna吹二指口哨，还老是大大咧咧自以为是的口口声声“Hey, we can defeat sin!”其实他早知道sin就是那位在他心中毫无罪恶感责任心却又割舍不断的失业父亲。

就是这么一个男子，为yuna原本充满悲伤的前途增添了很多快乐，也让她原本自闭的yuna渐渐向他敞开了心扉。那个繁星点点的夜晚，在那如梦如幻的月光湖中，tidus用一个真诚而又深情的亲吻，表明了自己的心意，而yuna也高兴而又陶醉的接受了。当时的我想，如果这个故事的结局是有情人终成眷属该是多么好，尤其当tidus号召众人冲破最终召唤的死亡枷锁并最终胜利时，我更加期盼早些看到那美妙而又温馨的结局。大家一起过着幸福的日子。然而spira怎么可能存在1000年前的人呢？本来亦对此感到困惑的tidus最后也找到了答案。其实他只是个孩子们的召唤。如sin，而随着sin的真正灭亡，他亦会消遁。而更残酷的是，这悲伤的终将会到来。当众人最终合力将sin击败，正准备欢呼庆祝时，知道自己即将消失的tidus却遗憾地向铁铮铮的yuna道别：“I have to go”面对tidus离去的孤单背影，



yuna再也保持不了那所谓的少女矜持，勇敢奋力地跑向离去的tidus，希望留住他远去的脚步，然而却发现这只是可悲的无能为力。“ove you”还是yuna最后一句对tidus所说的话，真诚深情却又无奈心酸，但她没有哭泣。够了够了，真的够了。tidus虽然走了，但spira的人民得到了永久的幸福和安心。

在码头使劲吹着二指口哨的yuna也许再也唤不回逝去的tidus，然而她胜利胜利的那最后一句“never forget them”却深深的启示着，其实tidus还在那里，相爱，其实有时心在一起就足够了。

那 次又在画上见她，竟觉得她美不可言了。我贪婪地看着她，静下心细细反刍。原来，所谓伊人，已在水中央。 □文/takof

## 我的GAMEBAR情结

一直以来，GAMEBAR都是我每周(电软)必看的座席。看着和我同样的玩家们在这留下的一切关于GAME的记忆与感悟，我的心情，也随着他们的文字而起伏。

看著加不鲁诺在《足球流氓是怎样炼成的》一文中写到自己曾经把罗伯特·巴乔与罗伯特·卡洛斯基误认为一对兄弟的自白往事，我就联想到了自己也曾为“里瓦尔多与罗纳尔多到底谁是其父”与卡里纳的闹剧事件。然后会情不自禁地对看大花板，明开嘴便笑。5米旁边一平同学当时那呆愣的目光。

细想起来，也许正是在GAMEBAR中的游荡，才让我对文字产生了一份特殊的感情。在我的身边，玩游戏的人本就不算多(注：这里的游戏人不同于仅仅在MMORPG与电竞比赛中拼杀的GAMER，指从小就能够读懂电玩，并随之一起成长的玩家，对游戏文化的传播也比较敏感的那我，何以不一个玩家的身份，记录下一些关于电玩的故事呢？是呀，是呀，影响别人我不敢说，至少在多年后自己回首看看这些因为曾经走过而留下的或轻浮或坚实的足迹，也算，没有愧对自己吧。

于是我开始尝试用纸笔来记录那些值得记忆的东西。这样就催生了我在QQ空间里发表《G & G》和《关于土豆豆十七岁》等(当然，它们还远不是我的作品，还有很多见与不闻的曾经写的都不包括在内)(读者甲说“什么叫见与不闻的？”作者解解“就是不给你看的东西”读者甲“小样儿，你还装深沉，给我抛出来炸了”作者“@ @”)个人认为以比较赞的是第一篇，因为标题就直截了当太多言，不知是否会有人看呀。

说的有些偏了，其实上面那些无聊的废话都是为下

面的重头戏做铺垫的。

今天看到新(电软)上的文章(你约我在夏天见面)看过之后顿悟，原来这是一个关于GAMER的初恋的故事啊。哦~标题里的“夏天”二字好像着实有些暧昧。在很久很久以前，年少轻狂的我，也写过这样的一些字吧。

这是我所创作的源头，它是在初二那段同样青涩的岁月中诞生的。那个时候，我只有GBA而已，不过受了几年(电软)的熏陶，基本上对当时的业界有了初步的了解，再外加一点自己的感受，竟然写出了这样的一篇也许讲与电玩就不干系的文章。现在就再来重制一遍。

那些花儿(请把这个删了)。  
拿起手机，让我想起，我右边的她。陪她度过沾着泥灰，多雨的那个夏天。最终幻想，让我觉得，她很像尤娜。学习很well，目标很广，热爱着EVA。他们聊走了吗？他们还快乐吗？幸运的是我，曾陪着她开放。今年冬天，希望打倒，强队阿森纳。也曾看到她和他手牵手走着。我打打闹，她去陪他，变成了童话。他像傻瓜，在大风中，一个人回家。他们聊走了吧，他们还快乐吧。剩下的不是我，写歌曾在网吧。啦~一想起，啦~ ~Snake啦啦~ ~左呀。马里奥在梦中遇见老对手库巴。

还记得高的时候，一次不慎将那张珍藏的笔盒中的本词稿漏，透过了文字功底颇为深厚，专攻写深沉晦涩文字的梁北派。令我惊讶的是，他竟然工整地抄了



一遍做纪念了。那时候我们坐前排，这个混蛋还让我当面给她唱。我说，哥们儿，得了，我知道没词唱的是不是唱的也不错的不就，可是老这样回忆的眼眶哗哗地啊。他依旧是用那冷冷的眼神瞪着我，好像他对我说的“不记前情”十分鄙视似的。其实，我好像他们一直同一条船上的人，只不过我硬撑着而已，不，应该是撑儿。

现在，不管是阿森纳还是切尔西，亦或是曼联和利物浦，在最高难度的难度下，我用中国队就可以华丽的大比分将其切倒，至于体育圈的超必杀无失球全目标，我想对于玩PS2手柄一年多的人来说也是小菜一碟。还有合金装备3里的Snake，我只需要微微一笑，小时Bigboss就进入End ng里的坟墓啦。马里奥和库巴嘛，FC时我就较喜欢了。怎么算啊，那时的困难嘛，早已不在话下。

只是那些花呢，已经各自奔天涯。

文/Todd Xn



# 豪游根

主料/调料



## WII再次引发“恶性”事件!?

任天堂公司发售的新次世代主机WII凭借着独特的体感操作机能获得了全世界玩家的好评。不过，可能也就是因为这点，WII这台主机也接连不断地被牵扯进各种事件中。最近，在美国就又出现了一件与WII FIT相关的恶性事件。

据消息称，在英国南部居住的一位10岁小女孩在玩过了WII FIT后显示出她属于“肥胖”（FAT），于是就造成了小女孩感到自卑的情况。这个小女孩身高为145cm左右，体重在40kg左右。她经常参加学校组织的活动，还学习跳舞、游泳等运动。该女孩的父母都认为自己的女儿身体相当健康，与其说是“肥胖”倒不如说是“健壮”更为合适。

在英国国家肥胖论坛发言人Tam Fry得知此事后，她发表意见说，“我很惊讶居然有人会宣传，宣称11岁肥胖。儿童的BMI是每个月都在变化的”。而且，她还很担心如果孩子们继续使用WII FIT，也许将会给他们的心理造成不良的影响（导致他们出现自卑等），并建议孩子们的父母们应该对此事有所警觉。

WII日报报道也只是一个娱乐性的玩具，又何必将它给出的数据当真呢？在某些不明事理的人的无知发言下，游戏机不还要遭受多少不白之冤呢？



## 合金装备限定版主机提前入手？这并不是玩笑

最近自制OY风格的气氛越来越浓烈，许多玩家们纷纷动手自己进行主机的外包装设计，优秀的品质已经完全不输于官方的产品。日前PS3版超大作《合金装备4》将于8月12日发售，在发售的同时官方将会同步发行一套由铁灰色调构成的铁灰色限量版PS3同捆主机，这款主机还配备了同一色系的DUAL SHOCK3无线手柄。与整体游戏色调形成了完美的呼应，不过这款主机虽然还没有上市，但却有一个限定版主机落入玩家手中，这台主机可不是什么游戏预订后所得到的提前限量版，而是一个名为dieselstation的玩家在PlayStation官方论坛上贴出了他进行制作的“铁灰色限定版”PS3——这款PS3的制作水准和官方的相差无几。主要DIY方式是通过手工喷漆，不过喷漆的前提也是要选择一个非常优秀的涂装漆才可以。

在论坛上dieselstation发布了他改装PS3的动机。主要是因为自己曾经进行过硬盘的升级后，而导致失去的原保（索尼在用户自行拆机之后是不会给予质保的），因此便索性进行DIY。通过喷漆的方式将自己的PS3DIY成了这款“限定版”的PS3。这位名叫dieselstation的他给予其他想要喷漆玩家的建议就是在喷漆的时候一定要提前卸下PlayStation3的标志和一些能够拆下的物品，此外dieselstation还给出了所使用的喷漆的名称，这两款喷漆分别是Tammya Gunmetal TS-38金属灰和Testors Dulcote 1260的消光漆。



## GTA4的动作技术竟源于牛津?!

GTA系列如今已成为全球最受欢迎的游戏，4月版发售的GTA4更是一举打破了《HALO3》创下的销售记录，销售额成为了天文数字，而在发售这背后，竟然也有英国著名牛津大学的一份功劳。

一切源于牛津大学动物学系“人物动作模拟是该公司的长项。的一个研究项目，两位学生托斯滕·佩尔（Torsten Peil）和柯姆·梅西（Com Messey）在进行模仿人类成功动物动作的研究时，开发出了Euphone引擎。该引擎构建出的3D人物拥有真实的骨骼、肌肉，能够依照人体工学、生物力学原理，使人物产生极为逼真的动作，并对环境产生即时反应。从GTA4中我们已经看到了，所有人物动作都极为逼真，而这这一切不需要动画师事先进行设定，或是用人进行动作捕捉，全部都是由Euphone引擎即时生成。

当年的这两位学生后来成立了Natural Motion公司，并同学校的科技成果转让公司合作，推广销售这项技术。牛津大学在他们的公司中持有股份，因此得到该引擎授权的GTA4赚得的利润自然有一部分要归到了牛津大学的口袋里。而未来预定使用该引擎的游戏还包括《星球大战：原力释放》和《印第安纳琼斯：水晶头骨王国》等作品。



## 老中医谈游戏与养生之道

中国有着光辉灿烂的5000年的悠久历史，而中医更是中国人自己长久以来总结出来的救人之医理。“日出而耕，日落而息”是古人作息的一贯准则，随着近代现代化程度的越来越高，人们的睡眠时间也越来越晚。近日，一位颇有名气的老中医在中医药大学演讲时，曾谈到了一些游戏与养生的联系，以及一些怎样健康地玩游戏的一些建议。下面就将其中的重点内容推荐给广大。

首先，人身上的气血是有限的，过分专注地玩游戏，熬夜都会透支人的气血，产生气血不足、阳虚、阴虚等现象，长期熬夜的人甚至会出现严重的血气衰竭。人身上最好的造血时间是晚上22点到24点之间，最好的保养方法并不是吃补药而是早睡早起，所以习惯晚上玩游戏的人都有着共同的隐患，就是血气透支。

其次，因为晚上玩游戏时比较静，所以大多数玩家都会选择在晚上玩，除了以上说的对血气的透支以外，玩家们还面临另外一些隐患——寒气的侵入和生闷气。晚上玩游戏的时候玩家太过专注，即使感觉十分冷，也会有再忍耐一下的想法不断涌现，而且在游戏中遇到困难的时候，总是会很生气、郁闷，但是夜深人静，却又找不到发泄的途径，所以只能自己偷偷地生闷气。从中医学的角度来看，病只是果并不是因，要想根治一种病的症状，现代医学中的手术等提提其实一直是个误区，最好的办法是改变姿势，让身体自救。玩家夜间专注玩游戏时，以上两个隐患最易在玩家的五脏六腑中积压。

游戏可以愉悦人的身心，用得好可以使人笑口常开、身心健康。但是反之则会毁灭心智，伤害身体。面对这把双刃剑，老中医的建议是：早睡（10点前）、饮食规律，晚上不要玩游戏，放宽心、莫生气，注意保暖多穿衣。





## N-Gage “借尸还魂” Konami雪中送炭

不知道现在还有几个人记得N-Gage这个名字。当年诺基亚作为高调的推出了这款号称具有“强大3D游戏功能”的手机，吸引了不少眼球。不会的是，不管它作为一款手机，还是一款便携式游戏机，N-Gage都可以说是彻头彻尾的失败作品。它的造型笨拙，按触屏吸十分糟糕，所获得的游戏软件支持更是无法与NDS、PSP等“三雄掌机”相比，只能靠《古墓丽影》之类年代旧作的移植版本来撑一下门面。

让人意想不到的是，尽管N-Gage如此失败，诺基亚却仍然对它不离不弃。前一段时间诺基亚推出了“N-Gage复活计划”，将在未来数月时间里向用户提供N-Gage模拟软件下载，让大家可以在其他型号的诺基亚手机上运行原本专属于N-Gage的游戏。最近，诺基亚又宣布Konami已经加入7 N-Gage游戏软件提供者的行列，推出的第一款游戏将是手机版的《合金装备》。这款游戏作品的上市日期将与PS3版（合金装备4）接近，显然是要借4代的东风来推销自己，同时也也许会唤起一些玩家对N-Gage的“缅怀”之情吧。



## 《街霸II TURBO》 越看越让人入迷

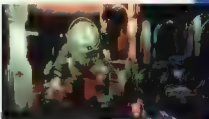
街霸I是早期街机平台的经典之一，它不但奠定了格斗游戏的基础，而且还让格斗游戏深入人心，可谓是功不可没。本次街机版是对《街霸II TURBO》进行重制（也就是国内玩家熟悉的16人街霸）。进行重制的厂商并不是CAPCOM，而是美国进行制作。这款游戏出现在XBLA的平台就是为高清的姿态重生。不过随着官方放出来的画面，虽然画面是以高清的形式进行制作，不过画师的画风实在是有些让人感到不适应，特别是最新放出来的几张图中，角色的样子真是惨目心骇，给国人的感觉就是还不如以前老版本的看着舒服，好了废话少说，上几张图让大家看看吧。



## 《生化骑士》电影化 环球影视担纲制作

美国著名影业公司环球影视（Universal Pictures）和美国游戏商2K Games于5月11日联合发表声明称，准备将在Xbox360和PC上获得强盛反响的游戏名作《生化骑士》（BioShock）搬上电影屏幕。

2K Games是美国大型游戏发行商Take-Two Interactive旗下的子公司，《生化骑士》是其于2007年8月先后于Xbox360和PC上推出的一款3D动作冒险游戏。开发方称这款游戏的特点是“第一人称作射击类角色扮演”，游戏界面和一般的FPS游戏没有什么两样。但《生化骑士》的独特之处在于，这是一款“绚丽”的颜色是一大卖点。绚丽的颜色是一大卖点，这是一款“绚丽”的颜色是一大卖点。



游戏，重视剧情性和研究要素，玩家可以慢慢享受“在巨大的封闭空间中进行探索”的特殊FPS乐趣。由于具有独特的游戏性和良好的操作手感，本作问世之后获得了良好的市场反响，成为2007年美版游戏新作中最引人注目的话题作品之一。

根据环球影视和美国游戏商2K Games此次的发表，《生化骑士》电影版预定由执导过《加勒比海盗》（Pirates of the Caribbean）的戈尔·维宾斯基（Gore Verbinski）担任监制及导演，剧本则正在与执笔过《角斗士》（Gladiator）等作品的著名编剧约翰·洛根（John Logan）进行商谈，如果成功，这部



影片后由环球影视当

导演的后补阵容。目前，《生化骑士》电影版的公开日期等要素还没有公布，各种具体信息还待后续报道。



## 任天堂市占率 跃居日本第一

一个人拥有的资产多少是判断他是否富有的主要标准之一，据福布斯杂志年度最新排行榜统计，任天堂帝国的缔造者、现任任天堂公司董事长、有着日本游戏教父之名的山内溥以78亿美元的资产身价跃居成为了日本最富有的人，这得益于任天堂发售并在全球热销的Wii及NDS两台主机的出色表现，现年已经80岁高龄的山内溥在过去年的一年间，拥有的资产猛增了30亿美元，这使其从去年第三的位置跃升到了今年首富宝座。



自2006年Wii推出以来，以其轻松娱乐的理念吸引了大量消费者的关注，其销量远远超过了索尼的PS3和微软的Xbox360，甚至在圣诞节消费旺季都形成了“机难求”的空前状况。而NDS更是毫无悬念地保持着掌机领域的头把交椅。以此为基础，在过去的两年间，任天堂的股价翻了“一倍”之多，公司的市值达到了790亿美元，而二万多人拥有者公司10%的股份。

把任天堂从一家纸牌作坊变成了今天世界一流的电子游戏厂商，山内溥功不可没。在任天堂工作55年之后，山内溥于2005年退休。虽然他没有接受任天堂发给他的1100万美元退休金，但是现在这位八旬老人得到了更多回报。



## 为协助四川大地震的灾民重建家园 PSP生产商Sony Computer Entertainment Hong Kong (SCEH) 于16日下午1时整开始，在香港湾仔区 Sony Style Shop举行“四川熊猫限定版PSP”义卖活动，所得的款项全数捐予“香港 世界宣明会”帮助四川大地震的灾民。四川是熊猫的家乡，SCEH特别委任其十周年 吉祥物“熊猫比波派”做四川熊猫限定大使，并宣布推出PLAYSTATION Network eBay义卖网站。

“四川熊猫限定版PSP”义卖套装售价为1888港币，内有“薄薄绿色PSP”一部、价值600港币的全港独家“熊猫比波派八达通公仔”一个、“熊猫比波派”万宇夹一套、“熊猫比波派”PSP屏幕一个及PSP保护套一个。时值午茶时间，很多上班族纷纷排队支持义卖，88部“四川熊猫限定版PSP”于1个多小时后售罄，平均每分钟售出一部，估计总共为宣明会筹得超过二十万元。

SCEH副总经理表示：“为地震出一点点心力，所以昨晚同事们都加班准备这个义卖。原本计划是呼吁朋友们明后天来支持，结果想不到一个多小时就售罄了。”



Hungry for Some Snake?

小岛组变身木材加工厂  
昔日的感人影视大回顾

# 小岛的视点

Vol.08

了一下,这确实不是组里的音响声,就好像像是呢的木匠在准备着自己的假想一样,玩命敲打木头。很想去聆听那个声音的正体,但是现在还不是离开座位的时候。

第三张光盘终于看完了,感觉音效的部分还有几个地方需要纠正,不过相信马上就能完成,听喻“stairfall”的片尾曲“WAY TO FALL”,我又开始例行感慨起来。

但是,那个不明原因的杂音还在继续着,“她死了。”我终于按捺不住心中的郁闷,走出门外一探究竟。来到门外,我们小岛组俨然已经成为木材加工厂一景。

“什么啊,这是。”  
“野外训练的靶子啊。”  
一个同事按下手里的木匠活答道。  
“本来应该是秘密进行的,不过这样也不要紧吧?”  
那家伙笑道。  
原来如此,我忘了毛利曾经说过,要为野外战准备大量的武器来着。心理感之后应该就是这个了。

我记得那天应该是4人一组,在城布成道宫的“战场”里进行训练,我所在的组除了我以外还有小柳、ケンイチロウ、アヲシユウ,屋下周的河一和新一。

## 2005年10月12日

修改游戏  
早上早上天气预报,高压压向东南前阵线了过去,预示着运动会能如期举行的孩子们是利了,台风又好像停不前,今晚的晴天真能与大家同享,真是让我一下秋天的晴朗天空。

下午,在修正第三张光盘最后阶段,志田氏来到了编辑部,视听室正在进行视听审查,对事情说是说就改一改。

志田这次负责第三张光盘的构成和导演,还有《MGS3》的限定版(L)的构成和指导工作。在某种程度上,他非常了解《MGS3》的制作组成员,他为小岛的了解程度仅次于我,《MGS3》是一项浩瀚的大工程,剧本、设计、程序,没有专门的制作者,而能管这些专门小事,下这指示就是我这个监督的工作。当然,每个小组都有各自的负责人,也就是负责小组的监督官,但是,他们是最后那一一和我联系。

“经过数年,志田氏对于《MGS3》小岛的每个人都采访了一遍,包括我在内,所以这才算是了解每个人,也因此这次才拜托他来制作工作。”  
看着看着,志田氏想说,“还是想把这部分怎样……”但是已经没有时间了,一般说来是不可能进行修正了,如果是一般的监制,对于我这个又当又作(制片人)又当妈(设计人)的人来说,我只想说,“确实是非常想改正,不过,还是算了。”

“修正吧。”志田一下将我的回答吞了回来,我还能说什么呢?小岛的他对高品质的追求这一点是我十分欣赏的。

## “2005年诺贝尔和平奖”

2005年的诺贝尔和平奖授予了IAEA机构和联军领袖,巴拉迪,IAEA(国际原子能机构)是一个致力于核发展,杜绝将核技术运用于军事等而应用于和平的组织。阿尔巴拉迪正是该组织的事务局长,包



是IAEA管理的议会是签署了核不扩散条约的联合国条约理事国。

实际上,世界的核政策措施从《MGS1》发售的时候就已经停不前了,可以说是毫无进展。《MGS1》与《MGS2》中涉及的“核原料的集市”,也就是前国家和恐怖组织出售核材料的现状状况并没有受到良好的控制,在这其中也包含主要使用的就是IAEA,并不是说他们没有能力,期待他们以后会成功,要解决的话还有很多。

此次颁奖,使大力宣传核不扩散条约,布什政府的态度进一步加深。

## 电视剧《男たちの旅路》

电视上又重播了一次《男たちの旅路》,作为怀旧旧系列节目。《男たちの旅路》以电车上为老年人准备的让位为看点,讲述了地面上的电车安全被老年人所占据的故事。这是一部在28年前对高龄化社会进行预测和分析的作品。山田太一作为剧本编辑者参与了这部电视剧的拍摄,我亦曾参演,但是不是喜欢他的小说而是他编写的剧本。

出演《男たちの旅路》的有鹤田浩二、水谷八重子、横山みゆ子,都是当时我非常喜欢的演员。鹤田扮演一个神风特工队的领导者,重演了战后的保安公司的真实情况。对战争期间、战后时代都进行了一次细致的描述。在剧中还讨论了在战前比战后的社会问题。在某种意义上与《MGS》所贯彻的理念有一些符合的地方:据说这部电视剧已经被制成DVD套装,还没买到,不过相当期待。

## 热带低气压

天还没亮的时候,后背疼痛难忍的终于醒了过来,“老毛病又犯了,疼痛的部位是肩胛骨附近。”疼起来就感觉手脚也动了,我把手屈成拳,压在肩部和后背之间来回摩擦,恶心想吐到疼痛感消失,不知道什么时候,这病就忽然发起来,已经好几年了,每次发病都会有持续一个小小时左右动弹不得,更要命的是有时在白天也会犯这毛病。

这种疼痛难忍语言真是无法表达,也进行过几次精密仪器的检查,最初可不是肩膀,但是能够看根本不在这些个位置,直到现在为止还是肩周炎,检查后的判定结果是A,就是说是完全是一个正常人,因此医生只好说,这是由平时工作时的压力造成的,到能治好病的那一天,我只只好养了脖子耐心等待,不过好熟悉的低气压似乎并没有受到任何影响,并逐渐变成了台风。

来自南海地区的台风和热带低气压是亲戚间的朋友,所以这周内会持续降雨,10月10日,也就是昨天,是黄金周平日,不过预定在全国各地举办的秋季运动会不得不延迟到下周举行,也许很多人会为运动会改日举办而遗憾不已吧,但是我对它的想法却十分微妙。

“小的时候特别喜欢开运动会,但是也有不喜欢运动会的孩子,于是他们就会在中心默念,“开运动会的当天下雨吧。”当然这样想的孩子们是不太擅长跑步的,因为工作与孩子的运动会会发生冲突的家长们大概也会这样想吧,不过越是这样想,这时候是不会来台风。”当然是想吧,孩子在生活中各种各样的事情所回感,所以置对北上的台风,每个人心中的想法都不一样。



## 2005年10月11日

我们可以创造永恒的生命

第三张光盘已制作完成,要开始在PS2上运行最后的修正了,不过首先要先修正一道《MGS4》的种影片,将碟放入机器中,心理有些紧张,音效部分已经检查完毕,今天要将DVD部分分送完毕。

连续在PS2上检查了3张盘,连上厕所的时间都没有,水都没来得及喝一口,当然就别提那些零件和水果什么的了,这几个小时完全是为《MGS3》SUBSISTENCE而活,很多感想涌上心头。

《MGS3》发售1年了!已经过了一年了,这一年里都发生了什么?这一年,都有什么变化呢?有些人不禁会为自己身上的文化感叹一番,但是虽然经过了一年,《SNAKE》和《BIGBOSS》还与以前一样,岁月并没有在他们的脸上留下痕迹?人还在继续着那继续复杂的纠葛。

即使制作人员老了,他们却还和当年一样,散发着青春的力量,永不褪色。  
“我们可以创造永恒的生命。”  
这样一想,忽然就有力量。

回想起画面出现的时候,忽然不知道从哪里传来了什么物品掉落的声音,“咚咚咚……”这是什么声音?没听说小岛组里有施工项目啊,为了确认,又仔细的听

小岛鸟夫的视点  
2008.15



但随着网络技术日新月异，人与人之间的距离也被拉近，但这些真的是么？

# 名越武艺帖

Vol.15

一次偶然的事件，让某名对使用邮件这件事有了新的认识，是不是所有事情都能用这个相同的手段来代替呢？对每件重要的事情大家都有的看法，但每个人只有吃到老才能重新审视一番。——青藏，蔬菜汁

第十五回 选择合适的联络方式

## 网上交流

前几日，在一个杂志上看到这样一段文章，“我特别讨厌电子邮件。短信，，有时会碰到某个陌生人的来信，然后引起一阵不必要的误会，结果对方只发过来一个道歉的邮件。短信，，将一面面而息了之，所以我特别讨厌它。”

这种心情能够理解。一个简单的邮件，短信！并不能解决所有问题。满腔的愤怒和不满，怎么能这么轻描淡写的一笔带过呢？谁也不能答应吧？

既然引起了惊天动地的大骚动，就应该规规矩矩地给一个正式的道歉。这样才说得过去吧。

大家有没有这种经历了，大概有吧。我想，到了这个电脑和手机高度普及的现代化社会，这样的困扰只会增无减。

顺便说一下，因为工作环境的原因，游戏开发公

司和游戏软件的相关企业的员工，比较的普通人半天体验到了网络带来的便利，我本人就是网上冲浪的先行受益者之一，在感觉到十分有趣的新鲜感的同时，也在感慨着时代的进步。

有一天，我发了一个拼命发短信的下属，于是问他给谁发？结果，得知那个人就是坐在他旁边的家伙时，我不禁大吃一惊。“为什么发发短信呢？”我问道。“好玩。”他回答。于是我再一脸惊讶地追问。“有什么地方好玩呢？”“可以好好想，每次回答都很清晰，记忆深刻。”他这样回答。

“原来如此。”我恍然大悟地答道，其实还是不太明白，那是我似乎隐约约感到有什么地方不太对劲，可是又说不出半到底哪里不对，但是不久以后我终明白了，那是通过“大事情”就前面说的两位互发短信的家伙吵架的时候。

有一天，他们和往常一样，用短信互相联络工作的事情，但是不知道是什么原因，对方没有看到短信，于是说就不得不被迫中断。其中的一个人不满地说：“要是能发我，我就好了。”另一个则振振有词地说：“明明是你没看到短信，反倒怪在我头上。”

虽然这话说有句幸灾乐祸的意思，但是我觉得，该发生的终究还是要发生。这两个人觉得短信是一件很不错的联络方式，于是便将这种方法应用到了实际的工作中，但是这其中有一点要明确，就是把短信用在工作中是不是最合适？谁也没有认真讨论过这个问题。

短信已经慢慢养成了习惯，于是生活中短信在不知不觉之中已经成为第一优先考虑的事情，“能用短信来解决的问题就尽量用短信解决。”这种想法慢慢演变成“能说话解决的问题就尽量用短信解决。”所以，才发生了之前说的这种事情。

确实有点不可思议吧，语言原本是人类人与人之间传递信息的手段，说话是一件很有意思的事情，随便问一个人都会给你这样的回答，如果事情发生了变化了，当面把事情的去来去说清楚，双方就都明白了。

我记得以前曾经写过这个问题，要联络对方和自己有一定物理距离的情况下，使用电话或者短信、邮件比面对面，但是不属于这样的情况下，再这样做就不那么合适了。也就是说，不考虑清楚状况就胡乱使用，闹笑话了，这样并不好。

不道理？确实，想一想，似乎是有那么一点不近情理，但是为什么呢？我是这样想的，“如果不正自己的说话手段的话，就是不负责任。”最可行的方法就是第一时间让对方明白自己的意图，而不是把信息憋在心里，等对方回来，再给对方回复。

在现有的通信手段中，按照可以使对方能够清楚了解的内容顺序应该是这样的：面对面对话——打电话、上网聊——电子邮件——写信，我个人比较喜欢写信，因为这样就可以将自己的心情表达清楚，所以我很喜欢写信于网上聊天。基本上就是这样，但是似乎时下的年轻人更喜欢使用网络聊天而不是动手写信。

还有一点，刚才说过要使用合适的通信方法，但是合适的通信方法还要根据传达的内容而定，并不是一成不变的。某种程度上说，可以决定的部分也有根据而不同情况而定的部分。那么该怎么决定呢？不管是否作为第一优先的手段也好，尽量避免使用写信这样比较耗时的方法也罢，首先要看使用这种通信手段是否适合传递要表达的内容本身。如果不行，就马上要更换的方法，由高到低，按照刚才的



那个顺序选择适合的通信手段。

明白了吧？所以在我看来，不努力思考就选择处于下位的邮件这种取得方式，本身就是一种不负责任的做法。

也许说的比较过分了，不过大家一定都了解那种和费尽心机来达成某项联络的过程吧。当然也有比较困难的联络事件，不过一定要努力想办法，而不要耍性子，尤其是年轻人。

面对说明一件事物当然很麻烦，浪费时间又费精力，有时候虽然要谈的内容只有一小点，但是却要费很多不必要的钱。受了这么多苦，终于和某人见面了，却是一番喋喋不休、愁人烦恼的糟糕状况，也有这样的情况出现。不过即使是这样，自己也已经尽了最大的努力，为事情的进展争取了最大限度的机会。

说实话，我很难理解网上交友这种时下流行的交友方式，我觉得那是一种以抱憾为目的寻找伙伴的游戏。所以我觉得那不可能交到真正的朋友，也许是我的眼光比较狭义吧，但这就是我的心里话。

有人问：“在邮件（或短信）上可以说出心里想说的话。”但是在我看来，那只是“在邮件上可以写出想写的语言而已。”因为不能说话，所以这和面对面的谈话是两回事。

顺便说一句，最近一段时间，我是这样与公司的人进行联络的：在联络后，我一定会进行确认，将几个要点问清楚：“什么时候”、“谁”、“和谁”、“做什么”、“怎么做”尽量一个都不漏了解清楚，当然最后一点“怎么做”是最迟才加入进去的一步。使用邮件也好，与本人面谈也好，我会选一个比较合适的联系方式，并及时更正。

以前并没有明确到这种程度，但是出现了文章开头的这件事情之后，这便成为我的一个例行的注意事项，真够麻烦。

以网络为中心的联络技术高度发达，给大家带来了许多的便利，这是不可否认的事实。我个人当然也不会有什么异议，不，应该说非常欣慰。但是，它使用在积极的地方，网络只是一件将人与人之间的距离拉近的工具而已，但是奇妙的是，它又将原本关系比较亲近的人的距离拉远。

你是不是也在享受网络乐趣的时候，不知不觉地人际关系拉近了呢？如何处理好传递信息这件事情呢，好好想一想吧。

## 名越裕洋作品之《龙如》

2005.PS2

这是一款号称“送给所有对游戏已经厌倦的大人们”的超人气作品，以传说中的最强少女“龙如”为主角，马和兼有着100亿的头脑的少女选作为游戏的主角，将繁华的街道“神室町”作为舞台，两个人的命运交织在一起，上演了都市人的故事，感动了千千万万的玩家。除了启用了豪华的声优阵容之外，还任用岩尾周作为剧本监修。原作（龙如2）发售于2006年12月。









## 机战FAN专栏

ROBOT COLUMN

## 机体资料 机体名 ART-1

机体名	ART-1
出自	原创PT系
分类	量产试作型PT
生产类型	试作机
形式编号	ART-1
身高	19.8m
重量	62.8t
动力源	核融合引擎
装甲材质	稀有液态金属(ソル・オリア・ネコニウム)
特殊装备	T-LINKシステム
所属	地球防卫军远东支部SRX小队
生产厂商	电友重工
主开发者	大宫・创・卡宾・哈米鲁
主要机师	伊达・隆盛、古林・舞
标准武装	バルカン コールドメタルブレード ブーステッド・ライノH HG・リボルヴァー
必杀技	T-LINKブレードナックル T-LINKクワツシュンド 天上天下念动连击拳

ART-1机体的全称为“ADVANCED REAL PERSONAL TROOPER TEST TYPE-1”。此机体是为提高异入的超技术(即, EOT技术)可信性与稳定性为目标的“雷欧斯计划”中的一部分,也就是次世代RX计划“RXR计划”而开发出来的新型PT。

说到“RXR计划”,目前为止关于此计划官方还没有输出一个详细的资料,关于整个计划也就是只有简单的一个概念性的描述以及本次要说的这架ART-1了。可能也正是因为如此,才更加体现出

ART-1这架机体的神秘性。

在《机战OGS》中首次登场的ART-1,不仅仅是采用了R-1的实战资料,而且还沿用了凶鸟MK3的基础资料(这一点,从ART-1的外形上也多少也能够看出来一些)。

由于RX计划的一号机R-1本身就有着诸多问题的测试型机体,以其为基础开发出来的ART-1,所以就成为了测试型中的测试型(其实从ART-1那蓝色的机体涂装上也能看出),……虽然是沿用了凶鸟系PT(凶鸟MK3)的部分资料,但在实际使用上还是非常困难的。

另外,ART-1这架难以控制的测试型机体的测试机师选拔也是一件非常困难的事情。根据官方设定来看,除了R-1的机师伊达隆盛之外,仅有后来加入古林舞与SRX小队的队长贝雷塔两人能够勉强驾驶ART-1。

## ART-1武器能力表

武器名称	头炮/加农炮	コールドメタルブレード	HG・リボルヴァー
武器分类	射击	格斗	射击
特殊属性	无	无	无
所属类别	P	P	P
威力/威力倍率	1200/300	2700/5200	3800/6000
武器射程	1	1	1~4
消耗EN	无	无	无
弹药数	20	无	12
必要气力	无	无	无
命中率	+40	+50	+50
CT补正	+20	+50	+50
地形适应	空/地/水/空	空/地/水/空	空/地/水/空
改造费用	25000/10000	25000/10000	22000/10000
使用条件	无	无	无

武器名称	ブーステッド・ライノH	T-LINKブレードナックル	T-LINKクワツシュンド
武器分类	射击	格斗	格斗
特殊属性	无	バリア貫通	バリア貫通
所属类别	-	P	P
威力/威力倍率	4100/6000	4500/8400	5300/6900
武器射程	2~7	1	1~4
消耗EN	无	无	无
弹药数	10	无	无
必要气力	无	110	120
命中率	+35	+35	+20
CT补正	+40	+30	+10
地形适应	空/地/水/空	空/地/水/空	空/地/水/空
改造费用	19000/27500	19000/27500	19000/27500
使用条件	无	无	无



ROBOT COLUMN



## 关于ART-1的传说

神秘的机体,目前存在着一段没有解开的谜团。关于ART-1的传说,在《机战OGS》中首次登场。ART-1作为次世代RX计划“RXR计划”而开发出来的新型PT,其设计初衷是为了测试EOT技术的可行性和稳定性。ART-1的机体设计非常独特,采用了大量的蓝色涂装,给人一种神秘而强大的感觉。在《机战OGS》中,ART-1首次登场时,就展现出了强大的战斗力,给玩家留下了深刻的印象。

在《机战OGS》中,ART-1首次登场时,就展现出了强大的战斗力,给玩家留下了深刻的印象。ART-1的机体设计非常独特,采用了大量的蓝色涂装,给人一种神秘而强大的感觉。

在《机战OGS》中,ART-1首次登场时,就展现出了强大的战斗力,给玩家留下了深刻的印象。ART-1的机体设计非常独特,采用了大量的蓝色涂装,给人一种神秘而强大的感觉。

吧。作为量产化的机体,ART-1在各项基础能力方面都达到了R-1的水平。由于T-LINK系统被激活,ART-1的防御能力进一步提升。还有,在续航能力与无重力作战(即,宇宙战)方面,ART-1也得到了强化。

在武器装备方面,ART-1继承了R-1的大多数武器,如バルカン、HG・リボルヴァー、T-LINKブレードナックル、T-LINKクワツシュンド等。这些武器使得ART-1在战斗中具有极高的灵活性和战斗力。ART-1的机体设计非常独特,采用了大量的蓝色涂装,给人一种神秘而强大的感觉。

另外,在ART-1登场后,游戏中的剧情也得到了进一步的推进。ART-1的出现,为游戏增添了更多的悬念和看点。

在《机战OGS》中,ART-1首次登场时,就展现出了强大的战斗力,给玩家留下了深刻的印象。ART-1的机体设计非常独特,采用了大量的蓝色涂装,给人一种神秘而强大的感觉。

5月19日下午14点28分,防空警报响起,编辑部全体同事面向西南站立默哀,我的眼眶湿润了……

愿逝者安息，生者坚强。

[illegible]

2. 这个，没有详细描述的话，龙哥也是说不准你究竟是哪一步操作不正确啊。究竟破了没？1000型的PSP到现在都还是15，这样的机子还真是非常难搞。建议你再查阅一下详细的步骤并严格按照说明去做，还是不行的话最好再请一些比较具体的细节告知龙哥，这样才方便判断。实在忍不住要去游戏店让帮忙升级一下好了。2. 2、PSP是通过PSP模拟器来玩PSP的1~3代（生化危机）。关键步骤是，下载这个模拟器专用的游戏文件，下载一个Key文件。然后去网上搜索并下载这个游戏的ISO文件，解压出这个文件夹里面有一个EBOOT和KEY文件，就是PSP的模拟器资源。文档以下不要，要有存档的话，需将存档档放在“PSP\SAVEDATA\A”文件夹里面。另外，尽管PC版的（生化危机）有中文版，但是PSP上只能模拟PS版，而PSP上的生化是1（日语）、或是美1（美版/欧），所以玩PSP上玩不了中文版的生化。记起来，尽管模拟器的效果很好，但之前取名在CAPCOM官方网站举荐推出PSP复刻版《生化危机》1代的街机推出好像赢得了厂商的认可，所以或许不久之后CAPCOM会推出PSP版的生化也不一定啦。3、LV3武器没有特殊杀人条件要求，就像是人品爆出来。LV4武器则是需要LV3以上才可得到，困难度上难度杀敌将需要三四倍左右可得拿到4级武器。

[illegible]

可以的，使用PPA这个软件看PMP电影就可以实现외挂SRT格式的字幕的。具体的操作要点如下 下载并安装上PPA这个软件之后，从电脑硬盘中的c:\windows\fonts\目录中选择一种喜欢的中文字体或者下载一种TTF字体到PPA的font目录中，并重命名它为msysyh.ttf，推荐使用微软雅黑字体。之后将외挂的字幕文件(.srt)

幕、编码方式任意)、PMPAVC影片文件改为相同的名字(中英文任意),放在同一目录下。如果是多个字幕的话,比如英文和中文,考虑到性能和实用性,PPA最多同时只能显示一条字幕,但可以在字幕之间切换显示。将这些字幕文件放在同一目录下,运行PPA后按×+L键就可以在不同外挂字幕间切换和关闭外挂字幕。打开PPA,检查下浏览界面右边显示的是影片信息中的字幕文件条数



↑用PPA就能实现外挂字幕与影片的整合观看了。

用PPA设置实现外挂字幕与影片的整体合观看了。但是?然后播放影片,字幕无法正常加载,如果对于播放大小、显示位置调整不恰当,可以按△键退出影片,再按□键调出字幕设置菜单,在选项上按□键开始更改设置,用方向键调节数值,继续按□键保存设置。由于网上下载的srt字幕文件一般为GBK编码,而字幕设置菜单中的字幕编码选项必须是和SRT文件的实际编码方式相统一的,所以一般设置为GBK就没问题。如果编码设置不对应的话,字幕显示将乱码或完全不显示。PPA不用转换编码,一般情况可以不直接使用,少数编码不同的只需在设置中改变选项即可。至于iPod Nano方面,这里就不说了。

上 巻 第 二 十 五 回 第 二 十 五 回  
上 巻 第 二 十 五 回 第 二 十 五 回  
上 巻 第 二 十 五 回 第 二 十 五 回  
上 巻 第 二 十 五 回 第 二 十 五 回

宽！那是相当的宽！750，这个价格，还是买7万系列的货，反正都是二手货。5万系列主机的使用寿命要比7万系列早上两三年左右，也就是说，至少要“老”一个、两年，这段时间的折扣可相当不小。购买二手主机本身还是有不小风险的，新机的经济压力过大，所以也不失为一种方法。只是购买的时候一定要注意仔细检查主机的各个部件情况，试玩游戏的时候多试用点时间，最好的情况是从自己认识的朋友那里购买，这样比较靠谱。像你这笔钱，750元才买了台比原来的5万型号还，而且还不“逮手”

柄和游戏”，这个购买价格本身就已经偏高了。再加上机子本身问题过多，最后的综合成本反而得不偿失，希望大家也都能吸取些经验教训。至于PSP，估计一段时间内价格方面不会有太大的变动，可能会有小幅度的降价。

[illegible]

GBA烧录卡的容量单位是bit，也就是说1G的GBA烧录卡其实容量相当于64MB。(该录3)的主题曲MTV容量龙哥不知道有多大，想要拷贝到烧录卡中播放的话，至少需要比这个容量。不过GBA烧录卡有专门的视频转换芯片，根据播放的素材高低不同，可以作出相应程度的压缩，最后出来的实际容量并不大，根据老练的经验，一般可以做到3/4的压缩效果。PSP版(天诛-忍大传3)目前还没有PS2移植版，官方也没有这方面的意向，移植的可能性应该不大。至于PSP和PS2哪个平台能玩到的(天诛)系列作品更多一些，很明显自然是PS2嘛。PSP上只有《天诛-忍大传》这一款作品，PS2上则有《天诛-天竺之怒》、《天诛-乱》(后者还发售过中文版)两款作品。不过要说拥有有《天诛》系列作品最多的平台，还是非当年的PS奥属了。曾先后发售过《天诛-1》、《天诛-忍传版》、《天诛-忍百选》以及《天诛2-忍传版》。

[illegible]

PSP自然有它的汉化优势  
PPG大作(最终幻想7、核心危机)属焉，其他角色扮演游戏的汉化版还有《英雄传说》系列，包括“白发魔女”、“朱红之泪”、“海之槛锁”、“空之轨迹SC”等等。其他还有《晓之女神》、《圣剑传说》1代和2代，以及《新约圣剑传说：重制版》等。毕竟PSP的汉化数量并不是很多。至于“传说”系列，由于PSP上的作品是以以前的游戏为基础重做的，所以这些将是以往的游戏精华重制。记得当年玩过这些游戏的玩家无不为之倾倒。







卡带使用独立内核，不能混用，独立外包装，如M3DS REAL、R4等。这样的做法造成了国内市面上流通的卡带语言功能不一，价格差逾达2倍的情况出现。因此朋友们在选购时购买某卡时一定要仔细询问卡带的语言版本，如果能够现场试玩内核当然是最佳的选择。

每个烧录卡都有自己的软件核心，不能混用，但这里值得一提的是是一款与R4同源而来的卡带——N5。无论从最初的包装、官方主页的布局，以及OS操作系统的构成来看，N5都在仿造R4，绝非原创。不过对于其游戏兼容性以及价格都是具有竞争力的，而玩家们也不必关心使用产品是否侵权的问题，这里我们也就不再深入探讨此中秘奥了。（详见87页性能综合比较表）

金手指与软复位

让熟悉的游戏变得充满挑战的乐趣，让困难的关卡变得易如反掌，这就是玩家们使用金手指最大的乐趣吧！然而，虽然曾经有那么多卡带没有支持DS游戏，但金手指功能，现在大家的眼里必不可少多了，几乎所有卡带都支持金手指功能。烧录厂商们在后续的服务上也在不断地推出最新的全方金手指库文件，而种类繁多的自定义金手指软件也在网上流行着，玩家们可以充分利用自己的DIY自己的金手指库文件，让所有中意的游戏都充满一样的乐趣。

另外一个正版卡带不能实现的功能现在也在几乎所有主流的Slot-1烧录卡上变为简单而简单的操作。充值，这个功能的出现极大地减少了DS上的POWER使用次数，玩家们能够在游戏中随意进入系统界面进行新的游戏，减少了主机开机的麻烦，增强了主机的寿命外，还能避免因开关机时因电压突变导致的电池放电过多情况，也增长了电池的续航时间，是一个相当优秀的功能。在笔者体验到多款充值功能中，最为出色的当属DS TT，几乎所有游戏都能够实现软充值，并且极少出现异常死机的情况。（详见87页性能综合比较表）

操作系统与游戏加载速度

Touch是DS的特性，使用两个屏幕的操作压力产生视觉识别，在程序上来说并非复杂的问题，当然Touch也不仅仅是拥有高精尖技术的游戏制作厂商们独有的。除了AK外，几乎所有Slot-1产品都被支持操作系统界面的触摸操作，让玩家们在还未进入游戏前就能够体会到触摸所带来的快感。各款卡带所拥有的不同的操作系统是玩家接触烧录卡的第一印象，操作界面美观与否也是反映一个烧录厂商技术实力的一大因素。从界面系统来看，R4以简单明了为业界建立了一个标准，之后不少卡带如DS TT、EDGE等也沿袭仿效，最为夸张的便是N5，其界面与R4一模一样，实属明目张胆的抄袭、盗用。各款烧录卡都不惜的游戏加载速度，即使是等待时间漫长的DSTT也不至于让玩家觉得难以忍受，因此在这进入操作界面和游戏载入速度上来说，主流烧录卡们都有不错的表现。（详见87页性能综合比较表）

第三方软件支持度与影片效果

使用过DS的玩家们都清楚第三方软件（也称为自制软件）的重要性，最为被大家熟悉的第三方软件便是由日本网友Moonlight所写的Moonshell，这个软件能够实现音乐播放、电子书阅读、图片阅读，以及使用DPG格式影片欣赏的功能，因此每一个使用



烧录卡也是烧录卡啊。

DPG文件外，M3DS REAL还拥有其独特的水晶引擎，能够播放DSM专用格式影片，其影片的声音、图像质量都比普通的DPG影片强大小，并且GBALPHA公司也专门针对使用M3DS REAL的玩家提供后续影片资源分享计划，其官方主页上不断更新着DSM格式的动漫作品，能够让使用M3系列卡带的玩家们充分体会到游戏、电影两手的愉悦感，如果希望在自己的DS上欣赏到足够多、画面足够精美，声音足够震撼的影片的话，M3DS REAL一定是玩家们首选的选项。

而来自AJDL协议被大多数自制软件的高手们所接受后，越来越多、趣味十足，并且非常实用的软件能够在各烧录卡上运行起来，除了可以在PC端利用软件实现外，大多烧录卡均采用了对于自制软件运行自动DLDDI的手续，这也使得玩家们运行自制软件成为了和游戏运行一样的简单，将格式为nds的自制软件复制到存储卡上，然后烧录卡对其进行完全自动的复制操作，就能运行几乎所有的自制软件了，效果非常不错。不使用过AK的玩家们想必一定对于自制软件支持度不高有所疑惑，这也是AK卡系列至今以来的遗憾，建议喜欢扩展游戏之外功能的DS玩家们选择其他的一线产品。（详见87页性能综合比较表）

分享游戏的Download Play

任天堂奇迹的 卡带游戏山内溥曾经总结给主机游戏的四大要素：“便携、联动、收集、培养”。在这四大要素方面，使用烧录卡的玩家们能够享受到与正版卡带一样的乐趣无疑是毋庸置疑的。DS游戏一种独特的Download Play功能却能使即使没有烧录卡的玩家也能分享到众多优秀游戏的乐趣，《马里奥赛车》就是这样一款让玩家们兴奋的游戏，即使你的机器没有拷贝这个ROM，也能够通过DS的Download Play功能分享给朋友的游戏，并且参与对机对战中，使用Download Play功能的优秀游戏非常之多，同时该功能运行的顺利与否也直接体现着该烧录卡的技术实力。

除了AK R4的Download Play方面表现不太令人满意外，其他各款卡带都能够出色地完成玩家们测试，如果周围玩DS的朋友众多的话，大家可以考虑选购Download Play更加出色的卡带。

## 烧录卡对比：产品特点 (Features)

看了以上的软件与硬件介绍，大家对各款主流产品应该有了一个大致的印象，而对于各个产品的特点可能却不甚了解，要成为这个弱肉强食的商品社会中的生存者，每个卡带都必然会有自己独到的特点，下边我们就分别了解下各个卡带的突出特点吧

R4 作为第一款真正意义上的三免Slot-1烧录卡，R4上市之时完全没有之前产品任何经验可以借鉴，因此其推出的“简单”操作理念在DS烧录市场上建立起一座里程碑，其令人惊讶的技术实力由此可见一斑，虽然后来诸多产品争相模仿，但其推出数年来一直保持良好的稳定性以及扩展功能仍然

以最为简单的方式进行操作，都让无数的玩家们体会到了科技以人为本的外延。

优秀的游戏兼容性——一目了然的操作系统是成功的重要因素。而现今众多网友们分享的诸如壁纸、类的个性化产品也让喜欢DIY的朋友们体验到个性化卡带的魅力。多个官位，也让R4的使用寿命和硬件水平得到了体现，长期以来，作为出货量最大的Slot-1产品，R4的硬件问题玩家们反映得比较少，笔者一款测试用R4自其大坑境下市前开始使用，直到现在这张卡带仍然能正常使用并且能够更新至最新内核，经多次长时间考验的R4的确是Slot-1优秀的产品，超越艺术完美，没有特点也许是其最大的特点。

M3DS Real

电影卡系列的最新产品必然会保持其系列独有的众多特点，能够使用专门的PDA程序，让自己的DS成为一部操作简单的掌上电脑，而水晶引擎的使用也让其拥有者们体会到使用其他卡带所不能带来的超乎寻常的感官享受。M3DS REAL拥有肯定成熟的技术支持，而卡带的硬件质量也能让使用者们放心。

最为特别的还有其特殊的慢速游戏设定，这个设定能够让玩家们开始游戏前设置好自己希望的游戏速度，将正常游戏的速度放慢游戏，能够让玩家们在复杂操作的游戏变得简单，玩家也能拥有更多反应与思考的时间，类似于金手指的这个设定非但没有，强大的影音功能+完善的专用PDA程序+独特的慢速游戏系统成为M3DS Real最为鲜明的特点。

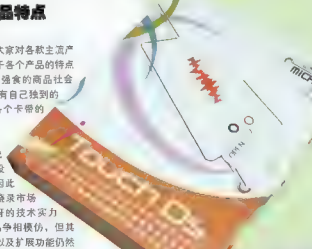
EZFlashV

该卡带上市初期市场反响并不强烈，相制制造的包装以及相当复杂的操作界面以及存储大小，手动设定等让这款有着悠久历史的卡带未能被市场所接受。但经过了近一年的更新，新包装以及搭配了新内核的EZFlashV是值得大家拥有的，首先其包装内附赠了支手感比起DS触屏更好的触控笔以及一个非常实用的指南，能够在许多需要精确操作的游戏让玩家体会到独有的快感，新内核的推出也让玩家们不必手动去设置存档的大小。

搭配EZFlashV，进行上网浏览、启动游戏以及GBA游戏的效果也比其他各个卡带要好。不足的地方便是其统一英文的包装上并没有英文基础的使用者们感到困惑，另外玩家们仍然会发觉EZFlashV的操作界面过于复杂，更加适合有过烧录卡使用经验的玩家们使用。

DS TT

毫无疑问，DS TT为07年度的烧录卡市场带来了一场令人惊讶的低价之风，能否曾经怀疑过这款卡带在游戏兼容性方面不会很好，但事实证明，通过开DMA (Direct Memory Access) 能够证明几乎所有DS游戏在DSTT上顺利的运行，并且其软复位功能也能



从包装上来看这就是一个古怪的家伙，其官方主页甚至挂上了印度尼亚语言的连接，连多让人觉得匪夷所思。大家对这个卡带充满了好奇。不过其对游戏的兼容性以及简单的操作界面还是让人觉察到了该烧录厂商不俗的实力，卡带在游戏方面的表现让人满意，没有过多繁杂复杂的设置，支持金手指，可触摸的界面让它成为了一款值得信赖的产品。最为突出的特点便是其怪异的三角外包装，性能方面无甚过人之处，平淡中透露着霸气。

N5

这款卡带绝对出自一家著名的山寨厂商，其内核设计完全和R4一样，并且操作系统的美工图标都是一样的，官方主页上市之初甚至都是仿造了R4的主页，的确是一款将模仿借鉴运用到了极致的卡带，除了自己设计的N5 Logo，该卡带同R4几乎一模一样，同样简单的操作方式，同样内容丰富的金手指文库，让我们对这个与R4孪生的兄弟熟悉异常。

不过这款卡带与市面上曾经流行过的带有内存的R4转牌产品却又有着本质的不同，笔者猜测这是某位软件牛人破解了R4内核后自行仿制的产品，虽然已经在市面上盛行，但绝不推荐大家购买。

AK RPG

AK R卡带从市面就在挑战着市场的规则，最初的独特AKFS系统使得一张内存卡成了只读存储游戏的卡带，而不能兼容WINDOWS常用的AT和FAT32文件，虽然增加了游戏的兼容性却抹杀了商品的多用途，因此并没有被市场所接受。AK RPG推出了这一局面得到了改观，拥有两种操作方式的AK RPG最大的卖点也就在于自带的1GB存储空间，能够在没有Micro SD卡的条件下进行游戏，其系统软件还有一个对ROM进行RIP的自动操作，能够扩大有限空间的卡带，是一个值得推荐的功能。（详见87页性能综合比较表）



## 烧录卡对比：售后服务 (After Service)

DS的游戏在不断的推陈出新，每一天，全球无数的破解者将自己破解出的游戏文件无私的分享到互联网上，让全球所有的DS烧录卡的使用者们能够在第一时间玩到各个版本的游戏。虽然有过经过任天堂授权的官方卡带以及以统一的标识来发售自己的DS游戏，但是由于技术、资金等条件不尽相同，因此每一款游戏的制作者方式都是不同的，个体之间会有明显的差异，另一方面，各个厂商也在使出自己浑身解数来对抗技术雄厚的烧录厂商们，若有一款烧录卡在不经过任何软件变化的情况下不可能实现，某些游戏！尤其是关注度很高的知名作品！往往在被破解者发布之后却不能在某些烧录卡上运行。对于这类游戏，拥有技术更新实力的烧录厂商一般会存在问题出现后不久，甚至第一时间进行软件的更新，也就是大家俗称为的内核更新，通过软件的更新来实现游戏兼容性的提高，或者对之前老游戏出现BUG问题的修正，因此，衡量烧录卡售后服务能力的最主要标准之一便是其内核程序的更新能力。在更新的内核中，烧录厂商往往还会更新之前的金手指数据库，或者某些扩展功能等，拥有出色软件技术实力的烧录卡应为我们选择购买的首选。

除了软件，硬件的问题能否得到有效的解决也是衡量烧录厂商售后实力，以及游戏店BOSS人品的重要标准之一。据笔者所知，目前各个烧录厂商对于非人为损坏而出现硬件

问题的卡带都可进行更换，这也是一个诚信的烧录厂家精明的做法。但由于国内终端零售网（各地大小游戏店）多是从小一二级批发商手中购进烧录卡，某些游戏店BOSS会因为运输费用和利润问题而拒绝为玩家有硬件问题的卡带进行更换，这里我们还是提醒大家，尽量选择比较有名口碑的店铺或网上的诚信经销商直接购买，这样能够使得自己的烧录卡在售后质量服务方面得到充分的品质保证。

综合以上两点，我们就来对每一款卡带在售软件更新以及售后硬件维护的两个方面做一个介绍。首先其卡的当然是用户数量众多的R4，性能稳定的该卡带拥有出色的硬件质量，笔者和笔者周围使用R4的玩家几乎都没有出现过使用上的问题，而软件方面，R4的更新也总是能够跟上游戏软件不能运行的时间，到截数截止时，官方主页上已经于4月24日更新了解决人气作品2250-《超级》太鼓达人 七岛大冒险》（日版）不能运行的1.18版本内核，在更新速度方面令人心服。

M3DS REAL依托技术实力强大，做规范GBA/PHX公司，在软件更新方面是当之无愧的，几乎每个月即推出一款新版内核不断修正卡带使用上的瑕疵。而硬件售后方面，官方放出的一年内由质量问题免费更换承诺使其开创了烧录卡业内的售后服务先河，想来卡友们们的M3DS REAL在一年内由质量问题，一定要联系购买商家要求进行更新。

相较以上两款卡带，EZFlash V在软件更新方面的确显得有点慢，目前最新内核仍然是年初时放出的1.70版，虽然这款内核的表现的确不错，不过



仍然有部分游戏在运行时出现闪退，而硬件售后维护还是值得称道的，问题卡带能够得到比较及时的更换。

07年底上市的DS TT似乎也是急于上市，前期出厂的很多卡带均有比较严重的质量问题，不过对于硬件问题的解决，DS TT是最为迅速的，玩家们需要更换的卡带能够在第一时间内寄回，是比较诚信的厂家之一，不过软件更新方面令人不敢恭维，但其优秀的游戏兼容性还受人称道的。

从软件技术方面来说，Supercard DS ONE的开发小组绝对是业界顶级的团队，无论是目前非常受人欢迎的即时存档和即时策略功能，还是软件的更新速度，都能够体现其实力，但在硬件更换方面却有所提高了，笔者了解到不少朋友的换货均出现了不愉快的纠纷。

ITouch DS是一款新上市的卡带，软件暂还没有



够运用在几乎所有ROM上，可靠的性能的确为DS TT赢得了非常多的消费者。

不过由于其推出了多个不同的版本（如普通版、震动版、豪华版等），让游戏店的商人们有了迷惑消费者的资本，不明就里的玩家们花了豪华版价格的人民币却换回了一张普通版的DS TT，另外上市初期的DS TT可能因为生产工艺或配件问题造成了不少次品的现象，这款卡带虽然目前在市面上几乎已经绝迹其踪影，但首发产品却有不小的质量问题，的确影响了其口碑。

Supercard DS ONE

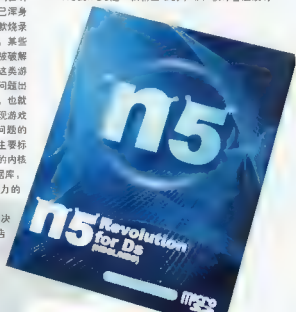
这款卡带最大的优势，也是其独一无二的两大特点深深的吸引着消费者们“即时存档”功能能够让玩家们在进行DS游戏时随时保存自己的进度，习惯了GBA的SL大法玩家们DS游戏也能同样体验到，而“即时存档”功能则是非常适合上网不方便的小伙伴们，在游戏进行到困惑的地方时，按下键就能打开一份自己预先保存卡带的攻略，让玩家们摆脱了网络的束缚。

两款软件利器为Supercard DS ONE开了眼，毕竟这两个功能目前还无法在其他卡带上实现，的确为了其强大的卖点。总体说来，Supercard DS ONE是一款比较适合进阶玩家的烧录卡，其开放的环境以及PC端的使用软件能够让朋友们体会到将游戏玩转的感觉，不过从未使用过烧录卡的朋友们可能会对其复杂的操作感到迷惑，因为众多功能的支持，因此其操作界面也显得比较复杂，这就是其美中不足的地方吧。

ITouch DS

这个08年的新生儿为人如茶如茶进行的商战再次上演了一把，其强劲的功能也的确震撼到市场中的先行者们，不过与电影卡公司脱不了干系的这款卡带目前在软件核心上尚不完善，其宣称的“即时存档”功能目前无法实现，官方主页上暂时也没有中文版本内核可下载，看来又是一款打外国消费者主意的卡带。

模仿索尼手机概念的操作系统的确有新意，iFAY收藏夹的功能，能够收藏玩家们自定义的自制关卡和游戏，让使用大容量SD卡存储卡的玩家们能够在浩瀚的文件中迅速找到自己喜爱的文件，并且能够方便地在DS上删除文件和建立快捷方式。其包内附带的说明手册也能很方便的指导玩家们快速上手使用ITouch DS，是一款值得玩家们期待的新产品。







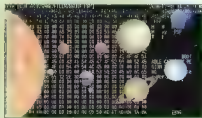
# 简评最新软件汇总 替你简单使用测评

## PSP文件浏览器FilerV5.1 PSP资源管理器最新版

PSP Filer v5.1终于发布了，这款软件是当时最为著名的PSP专用文件资源管理器，它可以对你PSP里面的文件就像PC上面的资源管理器一样进行管理。软件的制作者是一位日本的自制软件达人，而此版本中一些未被开启的功能，在最新版本中得到支持。备受期待的文件终于放出了最新版本V5.1，新版本的最大改进就是增加了对二进制文件的编辑，同时全新的MDS校验码也进行了全面的更改，这款软件的详细改动如下：

version 5.1  
MDS 648/7C38 12504DDF B8E1E2B3 CD92AA9E  
整合更新后的详细更改

1 在上一个版本的基础上继续增强，TF=8和



Cyrilic-1251字符的大小。

2 更改了分类XMB后所造成的数值错误，并且加以调整。

3 以前的版本在播放比软件自身体积大的WAV文件时会出现卡顿，此版本修正了这个错误。

4 修正了当打开一个文件结构与ISO/CSO文件类似的文件时所出现的一个错误。

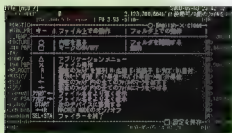
5 修正了上个版本打开PNG时候所出现的错误。

6 以前作品中不能够进行保存的错误被修正。

使用方法：

1、最新的版本在3.90M33-3上测试通过，在使用这款软件之前请先确保你的PSP版本是3.90M33。

2、将下载后的文件解压后得到“kernel3”文件夹，接着将其插入到PSP已记忆棒中的PSP/GAME文件夹下即可。



3、如果你的PSP不是3.90M33，那么请将另外一个文件夹“Filer”考入到PSP已记忆棒中PSP/GAME/150文件夹下。

操作方法：

Select：选择键 呼出帮助菜单（O切换语言）

科普园地

2008 15

言、O保存设置）。

Start（开始） 切换记忆棒、UMD、Flash0、Flash1。

上下方向键 移动光标、左右键打开、关闭文件/文件夹。

□ 标记文件

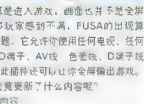
○ 对当前文件做相应操作（播放mp3、浏览图片、观看文本、显示文件详细信息等）

这款软件可以让玩家在能离电脑的情况下对PSP里面的文件进行管理操作，玩家们能够得到的操作有复制/粘贴、删除文件、对PSP的插件进行管理调整等等。这款软件是众多玩家们不可缺少的软件之一。

## PSPFUSA全屏视频输出插件V1.0Beat4

很早以前PSP1000型可以通过一个名叫RemoteJoy4iRS的软件中USB线将PSP上的画面输出到显示器上，虽然一开始这款软件兼容性并不怎么好，一些游戏会出现死机和退出死机的情况，不过后来，数名名为Irshel的软件将它整合之后就变得很完美了，不过Irshel加载之后却不能使用任何插件，而且Irshel本身就会占用内存，再配合内存消耗比较大的RemoteJoy4iRS就出现一些游戏变得非常的卡；也就是这样，我们只能希望真正出现一款全兼容的视频输出插件。

现在一个名叫FUSA的软件来到了我们面前，作者更新非常频繁，目前版本已经是V1.0Beat4，这个软件的目的就是让PSP的视频输出功能以全屏模式输出方式显示在电视上。同时因为PSP2000的视频输出功能需要一根专用的输出线才能够进行，不过由于条件过于苛刻，所以导致只拥有有限行输出的电视上，才能够进行PSP游戏，就算是进入游戏，画面也并非全屏显示，这点让许多玩家感到不满，FUSA的出现算是彻底解决了这些问题，它允许你使用任何电视、任何输出模式（S端子、D端子、AV线、色差线、D端子线）下进行游戏，此外此插件还可以让你全屏输出游戏。



那么最新版究竟更新了什么内容呢？

新版1.0BEAT4更新内容：

1、支持UMD游戏。

2、所有游戏或插件关闭的时候均可以正常运行。

3、增加一种全新的全屏输出模式在一些LCD L

试验成功。

4、退出游戏的时候不会再出现异常（也就是死机）。

安装方法：

1、解压后把获得的seplugins文件夹放入记忆棒根目录即可完成安装，如果game.txt文件有冲突的话，请自行在seplugins的Game.txt文本中添加ms0seplugins\Fusa.prx。

2、接下来关机后按住R键开机后进入Plugins选项激活Fusa prx(game)激活后显示enable，接下来退

这个栏目专门为大家介绍当月PSP和NDS的自制软件并且对其进行简单的测评，本期收录了部分精选出来的PSP软件，这些软件虽然各式各样，但是每个都颇具实用性，本期主要为大家介绍并且推荐的软件就是由国外自制小组推出的“FUSA”。这款软件主要的功能就是让PSP2000通过视频线进行全屏输出，这款软件确实是非常的好用，第一个版本就已经很不錯了，请读者们不妨自行使用一下。□文/PSPzone: UOcool



出即完成安装。

使用方法：

在游戏中同时按音量+和音量-。

PS 请在PSP版本为3.90M33以上使用。

设置菜单：

FuSa menu by Andy man

Cable inserted——compose 插入视频输出线。

1. DISABLE PLUG IN 禁用FuSa插件。

2. SWITCH TOTV将画面输出到电视屏幕上。

3. SPEED BOOSTER [ ] 启动 禁用SPEED BOOSTER功能。

4. FuSa's priority (76%) 调整FuSa的优先级。

5. Minimal FPS [10] 调整最小FPS。

6. FULLSCREEN MODE [1] 调整PSP的全屏模式。

7. GRAB VRAM TO VRAM BIN将VRAM缓存为VRAM BIN。

8. EXIT MENU的作用就是退出菜单，或者是按O也可以退出。

什么是FuSa优先级？

之前的版本声音有些问题是因为FuSa优先级高达84%，而现在的设置为76%，声音的问题改善了，但数值对于有些程序来说是不够的，像模拟器很高达80%才行，所以现在这个数值可以让你自行进行调整。

什么是最小FPS？

这个可以帮助只使用一款电视的玩家们。

例如GTA、PS1游戏等等，建议你使用30fps的限制，如果说要玩的是GTA的话那么它的设定为333MHz 76% 41%。

全屏模式：

目前有两种模式可以使用

0 就是普通输出的样子

1 第一 非全屏模式“16:9 TV”

什么是SPEED BOOSTER？

自第一个测试版本开始，都有使用SPEED BOOSTER，现在你可以在设置菜单中启用/禁用此功能。假如SPEED BOOSTER启用时，有些游戏在退出的时候会死机，所以最好的办法就是当你离开游戏时先禁用SPEED BOOSTER。

期待这款软件的后续版本。

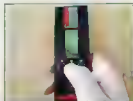


# TOYS VS 集召唤、养成、网络对战 于一身，有趣的“圣火对战宝”

简单地说“Duel Pod”外设就是一个豪华绚丽的“玩具”。使用“Duel Pod”你可以召唤怪兽，并进行养成、对战、和朋友交换怪兽等。只要把“Duel Pod”和电脑连上就可以进行网络对战。虽然已经发售了8个月了，但是人气一直处于上升状态，如果不跟上几款玩具店是根本买不到的。这次就向大家介绍这个大人气“玩具”

## 扫描颜色召唤怪兽，和敌人战斗吧！

“Duel Pod”玩的方法非常多，接下来就按照顺序说明一下。首先“Duel Pod”内置了色彩感应器，



利用它可以扫描各种颜色，召唤出称为魔彩兽的怪兽。无论是书报、桌子、书外面的包装纸、观赏植物

只要是带颜色的东西都可以扫描。只要开启“Duel Pod”，按下按钮就可以召唤魔彩兽了。根据扫描的颜色不同召唤出来的魔彩兽也不同，共有150种。

每次开启“Duel Pod”需要输入玩家姓名、年月日、时间设定，之后就会召唤出第一只魔彩兽魔幻犬。之所以一来就能得到一只魔彩兽，是因为在玩家扫描颜色召唤时有可能和魔彩兽发生战斗，所以上来就能得到魔幻犬。



有了魔幻犬之后就可以放心召唤各种魔彩兽了。使用“Duel Pod”扫描桌子里的所有角落，有趣的收集方法可以给你带来无限的乐趣。使用卡牌的方法扫描魔彩兽的外形，表现出各种各样的个性。玩家会因为“接下来能得到什么样的魔彩兽呢？”而激动不已，以至于无法停止扫描颜色。笔者得到的魔彩兽有羊头人、蟹壳、海之子、谎言魔箱、魔魔、羊头人、树蛙



收集大量魔彩兽后就可以编成组合。一个组合由3只魔彩兽构成，战斗时挑选对自己有利的魔彩兽进行战斗。但是魔彩兽的组合并不是随意编成的，每一位玩家都有一个MP设定，输入组合的魔彩兽的MP总值不能超过玩家的MP数值。



提升玩家MP的方法就是进行战斗，需要累积一定经验值。战斗分为两种，一种是使用Duel和电脑进行对战的“1P Duel”，

“Duel Pod”的玩家对战的“2P Duel”。Duel是自动进行的。事先设定好攻击作战和魔法作战，魔彩



兽会自动发动了。Duel为了使对战平衡，释放敌人的攻击时有可能出现miss，所以即使级别再高的魔彩兽也有可能输给弱小的对手。胜利之后会得到经验值、经验值累积

到一定程度MP就会增加。

进行“2P Duel”时，两台“Duel Pod”通过内置的红外线通信进行数据传输。无论是“1P Duel”还是“2P Duel”，都可以得到经验值、获得标志级别的★（星星）。

## 扫描“D's卡片”入手强力怪兽！

如果想要得到强大的魔彩兽就要有“D's卡片”。“D's卡片”和其他集换式卡牌非常相似，卡片正面画有魔彩兽和魔法，背面是用未召唤的3种颜色。重点就是召唤需要扫描扫描这3种颜色就可以得到魔彩兽或者魔法了。

有些魔彩兽必须使用“D's卡片”才能召唤。再和对手战斗取得胜利后，这张“D's卡片”就可以作为珍贵的收藏品了。笔者买的“D's卡片”扫描后得到了独角兽骑士。



魔彩兽是可以和其他玩家交换的，方法非常简单，只要进行“2P Duel”选择交换就可以了。

## 从点阵图到2D图像的战斗！通过网络对战举行淘汰赛！

要想网络对战当然要用上电脑，使用赠送的数据线通过USB接口连上电脑，然后登录BANDAI运营的网站加入会员（免费）即可，之后就会得到账号和密码。



客户端的安装在“Duel Pod”的首页就可以找到。由于没有安装盘，也许会有玩家不知道该如何安装，只要按照首页的安装步骤一步一步做就可以了。

网络版“Duel Pod”有其独特的世界观，以异世界“里·塔斯”作为舞台。“里·塔斯”的中央有一个谜之塔，这座塔被称

为三棱塔，传说只要登上塔顶就可以得到统治世界的力量，到底塔顶隐藏着什么东西呢

将“Duel Pod”和网络版服务器才可以进行注册。对战操作使用电脑进行，同样也是使用怪兽组合和魔法进行战斗，在海泳赛中获胜后就可以向三棱塔的顶端前进一层。笔者尝试了3次比赛，但是由于MP不足，小组中只有一个雷兔和两个语言魔箱，魔法卡只有冷的一张。这样弱小的组合到底能挑战到什么地步呢？

战斗画面虽然是2D的，但是点阵图魔彩兽变成色彩鲜艳的2D已经非常不错了。通过USB端口将自己训练的魔彩兽重现在网络世界中，看到怪兽的模样真的是非常感动啊。网络版战斗和“Duel Pod”同样是自动发生的，由于一来是在二棱塔的第1层，所以遇到的魔彩兽并不是很强。

笔者选择用雷兔进行战斗，结果就出现了雷兔VS雷兔的场面，果然第1层不是很难。笔者本以为侥幸获得了第一轮的胜利，意外的是接下来笔者雷兔打倒了各种各样的对手。有穿着铠甲的海豚样子的魔彩兽，有褐色战士，每击败这种对手笔者总以为连胜也就到这里了，结果笔者的雷兔很轻松地就将褐色战士打倒了！

结果，当然不可能到达顶端，不过已经远远超出笔者的预想了。网络对战每天只能进行1次。一开始5250日元的价格可能还是比较昂贵的“玩具”了，但是当体验到召唤养成怪兽，进行对战交流，还能和网络版服务器，让玩家们感觉“这样看



来还是比较便宜的”。由于这个玩具以反复对战作为重点，推荐给喜欢对战的玩家。虽然是儿童向玩具，大人也同样可以玩得亦乐乎。Duel Pod Prominence F-ve Ver 厂商：BANDAI 价格：5250日元（约合350元人民币），电源：纽扣电池（CR2032）×1 对应OS：Windows XP PC推荐配置：1GHz以上奔腾CPU或者同等性能其他CPU、500M以上可用磁盘空间、USB接口 发售日：已发售



《战场女武神》是由《樱花大战》开发组开发的新颖SLG游戏。游戏画面采用名为CANVAS的特殊渲染手法，使得实际游戏中，画面看起来非常舒服，仿佛是在观看一部水墨动画。本期攻略比较详细地说明本作的系统和全部流程打法心得。

文/kpfaith www.goingamer.com 责编/七囍

# 进军开始!!

## World & Story

本文着重介绍游戏的系统，以及游戏的流程心得。由于本作的玩法可操作性和策略性，所以通关的过关方法非那部游戏。本文着重心得以攻略的方式，基本上走鲁扎他打的路线，将本文放在参阅本文的同时也能够自行完成更好更快速的过关方式。

本译名	战场的女武神	SEGA	7800日元	2008年4月24日	1人	1	736K
动作战略	蓝光	蓝光	蓝光	蓝光	蓝光	蓝光	蓝光



本游戏属于模拟战略类游戏，采用的是战斗和剧情交替进行的流程方式。在通常回合制的基础上添加了很多新要素，例如 角色可操作、攻击方位和角度会影响伤害值等。下面文章将全面描述了本作的系统特点，相信会对刚刚上手和了解游戏系统的玩家有很大帮助。

## ▶ BLITZ系统

游戏采用被称为BLITZ (Battle of Live Tactics Zone system) 的战斗系统，切入战斗后首先是地图，敌我双方都按照兵种分类，图标标明所在位置。玩家可以随意选择要操作的角色。在大地图的右上方一样是所谓的“CP”，CP决定了玩家可以发布指令操作的次数，每选定一次角色发布命令就消耗1个CP，牌同一个角色同一回合内可反复消耗“CP”进行操作。当敌人处于我方视野范围之外的话，该图标就会消失。在沙盘地图画面中选择“オーダー”就可以选择地图命令。命令的作用是针对我方士兵发动各种辅助效果。



## ▶ 书本模式

本游戏全部的进展都是通过 书本来体现的，每章由若干剧情片和战斗关组成。玩家必须按照固定的顺序观看剧情片断，接着遭遇战斗关，完成战斗关后，才能观看本章战斗后的剧情。另外可以随时按“L1”、“R1”左右切换已经通过的章节。但是已经通过的战斗关无法反复进行，如果玩家想要通过反复战斗提升人物等级，必须通过游击模式。

## ▶ 城前大通り

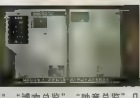
游戏中在这里会发表各种各样的战地报道或是政治评论。在这里就可以浏览各种杂报报道了。另外还可以在这里对女记者进行采访，相应的我们会获得些外传性质的“断章”，看来想要了解全部的剧情少不了经常光顾这里了。

## ▶ 自由模式

选定角色后进入角色自由移动模式。自由模式下玩家可以任意操控角色移动、右摇杆控制方向转动，移动过程中会消耗右下角的“AP”槽，AP值为0的时候，此次自由模式下角色将无法移动，玩家可以再选择进入射击目标模式或者返回大地图。这里需要注意的是，同一个回合内，反复选择同一个角色进入自由移动模式时，“AP”总量会不断减少，所以仅仅靠安全操作一个角色去进行游玩是不现实的。

## ▶ 菜单解读

书本模式下按“三角键”会出现系统菜单，选项从上到下依次为：直接翻页到某章节、其他选项、存储进度、系统设定、退出与前进选项。其中，“其他选项”里面又包括“任务开发”、“游击战”、“人物总览”、“武器总览”、“情报总览”、“勋章总览”几个子选项。任务开发用于提升角色等级，增强武器等，具体请看本文下面的第3要点。游击战是在游戏发展到第3章后开启，可以反复进行，所以是提升等级、获得资金的良好途径。并且，随着主线进展的深入，可以选择的战斗关卡也会不断增加。



## ▶ 警戒范围判断

自由移动模式下遭遇敌人，如果进入敌人的警戒范围内，会受到敌人自动追踪攻击，所以移动过程中一定要注意选择路线和观察敌人的站位方向。在自由移动模式下，操作角色上会出现若干有颜色的连线，这就是所谓的警戒范围。另一端是敌方视野范围以外的敌人，颜色代表的意义如下：绿色 安全，我们可以看到敌人，敌人看不到我们。黄色 被发现，敌人可以看到我们，但我们还没有进入敌人的射击范围。红色 处于危险状态，被敌人发现，而且处在敌人射击范围内。绿色 与上状态基本相同，处在敌人射击范围以内，不过敌人正在更换弹药而无法攻击。



## ▶ 体贴的射击设计

瞄准敌人的头部会进行弱射击，给与敌人的伤害远远大于射击身体。玩家不用担时间紧张而无法瞄准，自由模式下敌人不会进行攻击，玩家可以有充分时间调整角度。每种兵种都有多种的攻击方式，射击模式下按“方块键”可以进行切换，每种攻击方式都有其适用的情况。

## ▶ 射击模式

自由移动模式下按R1会进入射击目标模式。射击目标模式下可使用L1或者R1自动切换瞄准视野范围内敌人，也可通过左摇杆瞄准准星，用十字方向键调整准星。瞄准敌人时，画面会显示能够攻击的对象以及击溃该敌人需要命中的次数和我方攻击者的射击次数，不要以为射击次数就等于击中敌人的次数。

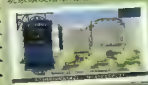
## SYSTEM POINT No.001

战地记者基地

在这里会遇到神秘的老人，消费经验值可以习得战场命令。

遇见的画

当战斗中表现出出色或是经历了意义非凡的战斗后，选择该选项女王陛下就会亲自为玩家颁发勋章或是奖励。



一这是游戏的主题，画面，日常的任务，都可以这么进行，都可以完成。

## SYSTEM POINT No.002

第七小队宿舍

在这里可以查看在编队员的所有状态，或是更换在编队员的装备。

作战指令室

招募新的队员或者解雇在编队员，在编队员的最大人数为20人。

训练场

可以对步兵兵种进行强化，通过为各个兵种分配战斗中获得的经验值进行升级，各兵种LV11后会升格为高级兵种，步兵的武装强化在强化后出现的攻击方式，士兵的等级最高为LV20。

## SYSTEM POINT No.003

研究开发所

开发武器设备的场所。只要选择已经出现的开发武器设备就可以进行相应的强化了，代价是消耗战斗中获得的金钱。各个方案随着故事的发展将依次出现，步兵的武装强化在强化后将自动给每位对应的队员装备。战车的强化或是新装备也是在这里进行的，战车的部分强化效果会直接体现在战场上，还有一部分需要装备后才能产生效果。战车的装备栏是1x2D空间，大家可以以把形状各异的能力装置进去。

## SYSTEM POINT No.004

关于士兵的技能和属性

人物的特殊能力分为技能和特性2类，技能随着兵种等级不断提升而逐渐习得，特性随着角色的战斗经历增加而习得。每次操作队员自由行动时满足特定条件后便会有一定概率发动特性和技能，特性的效果有好有坏，负面效果就需要玩家特别注意避免触发了。特性，一般不会改变，部分角色的特性会在满足一定条件后，角色的特性主要关系到防护射击，相同同样，只要满足防护射击的基本条件就一定会发动防护射击。

# 作战方针

## Prologue

### 开战

敌方角色：帝国侦察兵5名、HP110

胜利条件：敌军全灭

失败条件：1、我方女主角角其中之一死亡 2、经过20回合未过关

**作战指南：**属于练习关，非常简单，游戏过程中，系统会自动进行一些CP、AP、自由移动、攻击、防御的讲解。击破3个侦察兵就可以过关，战斗中最多使用爆头，攻击模式下左键瞄准敌人头部，点击左键发射子弹，十字键可微调瞄准。注意使用土垒减少移动过程中敌人攻击的伤害，在上垒旁铁圈可进入躲下蹲状态，再按圆圈恢复站立状态。

## Chapter 1

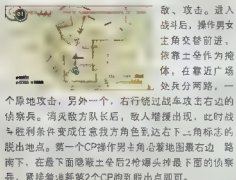
### ブルーール防卫战

**敌方部队：**帝国侦察兵5名、HP110 帝国侦察兵1名、HP142 帝国侦察兵4名（增强）、HP110、帝国战车1辆（增强）、HP1400

**胜利条件：**击破敌方的小队长，成功后变更为敌方男主角到达指定地点

**失败条件：**1、我方女主角角其中之一死亡 2、经过20回合未过关

**作战指南：**同样会有系统教学，包括战斗中强攻、



## Chapter 2

### ブルーール撤退战

**敌方部队：**帝国侦察兵4名、HP110 帝国侦察兵2名、HP142 帝国突击兵2名、HP170、帝国战车一辆、HP1400 帝国铁壁侦察兵1名、HP200（增强）

**胜利条件：**敌方战车击破

**失败条件：**1、我方女主角角其中之一死亡 2、经过20回合未过关 3、城门被攻破

**作战指南：**开始战斗会有手榴弹的使用讲解，随着游戏进展会有战斗AP以及战车移动攻击等讲解。本战开始会出现战车与战斗，需要说明的是操作战车会消耗2个CP，尽可能先消灭敌方所有CP的部队，也就是帝国侦察兵2名（HP142）。第1个CP操作女主角角走到土坡上顶端攻击，扔手榴弹炸死在下层的帝国侦察兵2名（攻击无土垒保护的2个），然后躲到敌人无法攻击范围内。接下来消灭土坡上右边的持有CP的红色帝国侦察兵。接着返回土坡下，进入土垒，依靠土垒作为掩体先消灭中间道路上的红色帝国侦察兵。

攻陷入侵道

2008.15

# 自由操作方式决定 多样的过关方法， 研究性大大增强!!

兵，最后使用手榴弹攻击敌方战车的同时消灭旁边的突击兵。第三回合我方坦克登场，向下来到土坡上面，攻击敌方坦克的弱点部位。第4回合连续2次攻击击破敌方战车。

## Chapter 3

### ヴァーゼル市街地战

**敌方部队：**帝国侦察兵7名、HP116 帝国侦察兵1名、HP149 帝国突击兵2名、HP206 帝国突击兵1名、HP333 帝国支援兵1名、HP124 帝国战车2辆、HP1450

**胜利条件：**敌据点占领

**失败条件：**1、我方男主角死亡 2、我方步兵部队全灭 3、我方据点被占领 4、经过20回合未过关

**作战指南：**本章开始，会出现战前配置编成。包括第7小队宿舍 同



更换装备确认及更

换战斗装备。作战指南第7小队战斗人员编成。训练室 对

步兵兵种进行进化，为各个兵种分配战斗中获得的经验值进行升级。开发室 新武器研发、战斗装备强化。

我方参与战斗部队推荐配置 战车、主角、突击兵、狙击兵、对战战车。战斗开始，仍然以优先消灭敌方持有CP的部队为先，右边拥有战车的部队采取吸引敌人的战术，派遣突击兵爬地图中间的梯子占领高点，从敌人不设防的左后、侧方消灭敌人。在右边部队负责快速推进，这里望注意左侧方坦克会直接破坏墙壁前进攻击。基本战术左侧部队对战车和突击兵消灭，从敌人有生力量吸引火力，另操作突击兵1名，负责从最左边小路接近占领敌方根据地。综合来讲就是消灭突击兵、左侧战车兵消灭敌人有生力量，同时吸引敌人火力，让左侧的步兵快速占领根据地。

## Chapter 4

### 「春の嵐」作战

**敌方部队：**帝国侦察兵4名、HP123 帝国侦察兵1名、HP156 帝国突击兵2名、HP182 帝国突击兵1名、HP212 帝国对战战车2名、HP208 帝国对战战车2辆、HP1500

**胜利条件：**占领

**失败条件：**1、我方男主角死亡 2、我方步兵部队全灭 3、我方据点被占领 4、经过10回合未过关

**作战指南：**我方参与战斗部队推荐配置 战车、对战车兵、突击兵、其他随意。基本一定要4名占领据点的部队，否则对方会不断的申请支援。首先操作战车+对战车兵+侦察兵+突击兵4单位前进，用战车打开左边的路向左边的墙壁，再赛掉掉坦克，直接上沿着横路直行直接攻击左上的据点，用对战车兵消灭此据点的防守战车，这个时候我方战车就无敌了，采用第

## 兵种介绍

每种兵种都可以在训练所训练提升等级，随着等级提升，会习得新的地图命令，等级上升到11级会进阶成为高级兵种，同时习得新的攻击方式。我方的侦察兵、突击兵、支援兵或战车对敌人进行射击的时候，如果和其他同伴相邻会有一定的概率发动连续攻击。连携的同伴必须为以上四个兵种（步兵系和战车部以机枪攻击支援），被攻击目标必须在参与连携的同伴射击范围，相性适合的同伴之间更容易发动连续攻击，最多三人同时连携攻击。

侦察兵

视野范围宽广，移动力超群，但是攻击防御能力相对薄弱，适合处于前线探测敌人的动向。

突击兵

前线主要作战部队，攻击力防御力都强，但是相对的移动力不足，武器射程也有限，并且视野范围有限，适合近接战的冲锋主力。

对战战车

战车是硬，对战车弱点攻击 击破，但是对其他步兵系基本无攻击能力，移动力低下，战场上需要其他兵种掩护。

支援兵

对我方其他部队进行弹药补给，虽然本身攻击力防御力很弱，但是游戏中非常重要的支援单位，尤其是后期。适合处于后方，和战车兵、狙击兵配合使用。

战车

游戏中射程最远的步兵单位，精准的射击可以击破任何步兵兵种，缺点是移动力、防御力低下，战场后方隐藏的杀手。

狙击兵

游戏中射程最远的步兵单位，精准的射击可以击破任何步兵兵种，缺点是移动力、防御力低下，战场后方隐藏的杀手。

战车

游戏中射程最远的步兵单位，精准的射击可以击破任何步兵兵种，缺点是移动力、防御力低下，战场后方隐藏的杀手。

狙击兵

游戏中射程最远的步兵单位，精准的射击可以击破任何步兵兵种，缺点是移动力、防御力低下，战场后方隐藏的杀手。

战车

游戏中射程最远的步兵单位，精准的射击可以击破任何步兵兵种，缺点是移动力、防御力低下，战场后方隐藏的杀手。

狙击兵

游戏中射程最远的步兵单位，精准的射击可以击破任何步兵兵种，缺点是移动力、防御力低下，战场后方隐藏的杀手。

战车

游戏中射程最远的步兵单位，精准的射击可以击破任何步兵兵种，缺点是移动力、防御力低下，战场后方隐藏的杀手。

狙击兵

游戏中射程最远的步兵单位，精准的射击可以击破任何步兵兵种，缺点是移动力、防御力低下，战场后方隐藏的杀手。

战车

游戏中射程最远的步兵单位，精准的射击可以击破任何步兵兵种，缺点是移动力、防御力低下，战场后方隐藏的杀手。

狙击兵

游戏中射程最远的步兵单位，精准的射击可以击破任何步兵兵种，缺点是移动力、防御力低下，战场后方隐藏的杀手。

战车

游戏中射程最远的步兵单位，精准的射击可以击破任何步兵兵种，缺点是移动力、防御力低下，战场后方隐藏的杀手。

狙击兵

游戏中射程最远的步兵单位，精准的射击可以击破任何步兵兵种，缺点是移动力、防御力低下，战场后方隐藏的杀手。

战车

游戏中射程最远的步兵单位，精准的射击可以击破任何步兵兵种，缺点是移动力、防御力低下，战场后方隐藏的杀手。

狙击兵

游戏中射程最远的步兵单位，精准的射击可以击破任何步兵兵种，缺点是移动力、防御力低下，战场后方隐藏的杀手。

战车

游戏中射程最远的步兵单位，精准的射击可以击破任何步兵兵种，缺点是移动力、防御力低下，战场后方隐藏的杀手。



种流派，攻击防守战军的同时展开据点的土垒，再派1侦察兵去占领据点即可。

## Chapter 5

### クロードの森の戦い

**敌方部队：**帝国侦察兵2名、HP129 帝国突击兵2名、HP188 帝国突击兵1名、HP218 帝国突击兵CP、HP216 帝国对战车兵2名、HP212 帝国对战车炮2辆、HP350 ノランコフ少尉(帝国突击兵)・HP242

**胜利条件：**占领敌方总据点

**失败条件：**1、我方男主角死亡 2、我方步兵部队全灭 3、我方据点被占领 4、经过20回合未过关

**作战指南：**我方参与战斗部队推荐配置 战车、支援兵、突击兵、对战车兵。本关开始出现地雷，需要小心躲避。同时，也可以使用支援兵推出后拆除地雷。同时，系统会解释关于角色的连携攻击，相性会影响连携的攻击力。战斗开始后，首先上方部队侦察兵+突击兵前进消灭对战车炮、占领据点(注意途中有地雷)。随后沿着最上方道路推进，沿路用手榴弹或爆头攻击消灭突击兵。快速进入右据点(1)处扔手榴弹4只消灭的突击兵。另一方面，南边的部队跟随战车推进，使用手榴弹消灭第一个据点的2个对战车兵，然后利用对战车兵消灭敌方战车。接着向部队推进到敌方据点，这里注意ノランコフ附只能用手榴弹消灭。在南部分队吸引敌人的注意力后，已经着伏在敌方据点上方的部队开始进入本阵，占领敌方据点为首要任务，推荐使用侦察兵或突击兵快速占领。

## Chapter 6

### 沙漠的遭遇战

**敌方部队：**帝国侦察兵1名、HP136 帝国侦察兵(CP)1名、HP201 帝国突击兵4名、HP194 帝国突击兵(CP)1名、HP224 帝国突击兵(CP)1名、HP254 帝国对战车兵3名、HP218 帝国对战车兵(CP)1名、HP256 帝国狙击兵2名、HP112 沙漠的マルヤ1名、HP250 帝国战车3名、HP1800

**胜利条件：**占领敌方总据点

**失败条件：**1、我方男主角死亡 2、我方步兵部队全灭 3、我方据点被占领 4、经过20回合未过关

**作战指南：**我方参与战斗部队推荐配置 左边据点配置战车、突击兵、侦察兵、对战车兵 右边据点配置战车。战斗开始后，操作2个突击兵沿着左边上依次消灭上方2个对战车兵及其他步兵。同时地图上敌方据点附近的狙击兵，每次攻击完成后，尽快找据点作为掩体，狙击兵攻击敌方前哨步兵，同时战车缓慢推进，协助掩护我方突击兵攻击敌方部队。不要多全灭敌方前哨的士兵后，对战车兵开始推进，因为接下来面对的3辆战车，注意多利用战车作为掩体。集中火力正面攻击对方战车，如果能顺利消灭敌方战车，那就胜利基本属于我方了，用战车去冲吧。

**关键点：**(1)灵活运用躲避的掩体 爆弹、战车

(2)小心对方的狙击兵

## Chapter 7

### バリアスの决戦

**敌方部队：**帝国侦察兵1名、HP142 帝国突击兵2名、HP220 帝国对战车兵1名、HP220 帝国狙击兵1名、HP118、ゲルビル(BOSS级炮台6座)、HP1200

**增援部队：**セルベリア，帝国侦察兵2名、HP142 帝国突击兵2名、HP200 帝国对战车兵1名、HP220、赤獅子力加那-侦察兵1名、HP225  
**胜利条件：**敌BOSS战车摧毁  
**失败条件：**1、我方男主角死亡 2、我军主据点被占

领者或破坏 3、经过20回合未过关

**作战指南：**我方参与战斗部队推荐配置 上配置 1个狙击兵、1个对战车兵、1支援兵(重要)

用于补给弹药和战车) 下配置 对战车兵3个、突击兵3个、女主角。本关需要注意的是敌方战车初期是无法被摧毁的，只能攻击战车的炮台，敌方战车会沿着我方3个据点的路线移动，当它攻击障碍物时弱点就会暴露出来，然而初期地图障碍物只有1个，敌方战车会在第3回合攻击障碍物，暴露弱点，战斗中需要操作对战车兵攻击蓝色的虚设墙壁形成道路障碍。战斗首先操作对战车兵击败敌方战车的炮台，应该首先集中火力攻击一侧。下方突击兵和女主角可以主动出击，先消灭敌方据点下的狙击兵，接着依次消灭其他步兵部队。上方部队要依靠我方战车为掩护，攻击完毕后至时隐蔽。当敌方战车攻击第一个障碍物时，弱点出现，集中对战车兵火力攻击。每个弱点需要对战车兵5次完全命中才可，每击破一个弱点就会恢复无敌状态，所以建议出现多个弱点的时候，先逐一攻击4次，最后同时击破，接着集中全部火力攻击战车身体。我军援军可以尽量回避发生冲突，击破敌方BOSS战车后，战斗胜利。

**胜利条件：**占领敌方总据点

**失败条件：**1、我方男主角死亡 2、我军主据点被占 3、我方据点被占领 4、经过20回合未过关

**作战指南：**我方参与战斗部队推荐配置 战车、支援兵、突击兵、对战车兵。本关开始出现地雷，需要小心躲避。同时，也可以使用支援兵推出后拆除地雷。同时，系统会解释关于角色的连携攻击，相性会影响连携的攻击力。战斗开始后，首先上方部队侦察兵+突击兵前进消灭对战车炮、占领据点(注意途中有地雷)。随后沿着最上方道路推进，沿路用手榴弹或爆头攻击消灭突击兵。快速进入右据点(1)处扔手榴弹4只消灭的突击兵。另一方面，南边的部队跟随战车推进，使用手榴弹消灭第一个据点的2个对战车兵，然后利用对战车兵消灭敌方战车。接着向部队推进到敌方据点，这里注意ノランコフ附只能用手榴弹消灭。在南部分队吸引敌人的注意力后，已经着伏在敌方据点上方的部队开始进入本阵，占领敌方据点为首要任务，推荐使用侦察兵或突击兵快速占领。

**胜利条件：**占领敌方总据点

**失败条件：**1、我方男主角死亡 2、我军主据点被占 3、我方据点被占领 4、经过20回合未过关

**作战指南：**我方参与战斗部队推荐配置 突击兵2名、侦察兵1名 其他随意。将突击兵配置在最北边据点的配置点，突击兵向北走，干掉迎面而来的侦察兵，接着隐藏在集装箱后面，中间的突击兵也从偏右的道路止上，停在这集装箱背后，能够阻挡来自正面的攻击)。然后积累CP到100后，等待公主的装甲车出现后，全力攻击背后的弱点即可。注意 不能用手榴弹、对被装甲车攻击装甲车。

**胜利条件：**占领敌方总据点

**失败条件：**1、我方男主角死亡 2、我军主据点被占 3、我方据点被占领 4、经过20回合未过关

**作战指南：**我方参与战斗部队推荐配置 突击兵2名、侦察兵1名 其他随意。将突击兵配置在最北边据点的配置点，突击兵向北走，干掉迎面而来的侦察兵，接着隐藏在集装箱后面，中间的突击兵也从偏右的道路止上，停在这集装箱背后，能够阻挡来自正面的攻击)。然后积累CP到100后，等待公主的装甲车出现后，全力攻击背后的弱点即可。注意 不能用手榴弹、对被装甲车攻击装甲车。

**胜利条件：**占领敌方总据点

**失败条件：**1、我方男主角死亡 2、我军主据点被占 3、我方据点被占领 4、经过20回合未过关

**作战指南：**我方参与战斗部队推荐配置 突击兵2名、侦察兵1名 其他随意。将突击兵配置在最北边据点的配置点，突击兵向北走，干掉迎面而来的侦察兵，接着隐藏在集装箱后面，中间的突击兵也从偏右的道路止上，停在这集装箱背后，能够阻挡来自正面的攻击)。然后积累CP到100后，等待公主的装甲车出现后，全力攻击背后的弱点即可。注意 不能用手榴弹、对被装甲车攻击装甲车。

**胜利条件：**占领敌方总据点

**失败条件：**1、我方男主角死亡 2、我军主据点被占 3、我方据点被占领 4、经过20回合未过关

**作战指南：**我方参与战斗部队推荐配置 突击兵2名、侦察兵1名 其他随意。将突击兵配置在最北边据点的配置点，突击兵向北走，干掉迎面而来的侦察兵，接着隐藏在集装箱后面，中间的突击兵也从偏右的道路止上，停在这集装箱背后，能够阻挡来自正面的攻击)。然后积累CP到100后，等待公主的装甲车出现后，全力攻击背后的弱点即可。注意 不能用手榴弹、对被装甲车攻击装甲车。

**胜利条件：**占领敌方总据点

**失败条件：**1、我方男主角死亡 2、我军主据点被占 3、我方据点被占领 4、经过20回合未过关

**作战指南：**我方参与战斗部队推荐配置 突击兵2名、侦察兵1名 其他随意。将突击兵配置在最北边据点的配置点，突击兵向北走，干掉迎面而来的侦察兵，接着隐藏在集装箱后面，中间的突击兵也从偏右的道路止上，停在这集装箱背后，能够阻挡来自正面的攻击)。然后积累CP到100后，等待公主的装甲车出现后，全力攻击背后的弱点即可。注意 不能用手榴弹、对被装甲车攻击装甲车。

**胜利条件：**占领敌方总据点

**失败条件：**1、我方男主角死亡 2、我军主据点被占 3、我方据点被占领 4、经过20回合未过关

**作战指南：**我方参与战斗部队推荐配置 突击兵2名、侦察兵1名 其他随意。将突击兵配置在最北边据点的配置点，突击兵向北走，干掉迎面而来的侦察兵，接着隐藏在集装箱后面，中间的突击兵也从偏右的道路止上，停在这集装箱背后，能够阻挡来自正面的攻击)。然后积累CP到100后，等待公主的装甲车出现后，全力攻击背后的弱点即可。注意 不能用手榴弹、对被装甲车攻击装甲车。

**胜利条件：**占领敌方总据点

**失败条件：**1、我方男主角死亡 2、我军主据点被占 3、我方据点被占领 4、经过20回合未过关

**作战指南：**我方参与战斗部队推荐配置 突击兵2名、侦察兵1名 其他随意。将突击兵配置在最北边据点的配置点，突击兵向北走，干掉迎面而来的侦察兵，接着隐藏在集装箱后面，中间的突击兵也从偏右的道路止上，停在这集装箱背后，能够阻挡来自正面的攻击)。然后积累CP到100后，等待公主的装甲车出现后，全力攻击背后的弱点即可。注意 不能用手榴弹、对被装甲车攻击装甲车。

**胜利条件：**占领敌方总据点

**失败条件：**1、我方男主角死亡 2、我军主据点被占 3、我方据点被占领 4、经过20回合未过关

**作战指南：**我方参与战斗部队推荐配置 突击兵2名、侦察兵1名 其他随意。将突击兵配置在最北边据点的配置点，突击兵向北走，干掉迎面而来的侦察兵，接着隐藏在集装箱后面，中间的突击兵也从偏右的道路止上，停在这集装箱背后，能够阻挡来自正面的攻击)。然后积累CP到100后，等待公主的装甲车出现后，全力攻击背后的弱点即可。注意 不能用手榴弹、对被装甲车攻击装甲车。

**胜利条件：**占领敌方总据点

**失败条件：**1、我方男主角死亡 2、我军主据点被占 3、我方据点被占领 4、经过20回合未过关

**作战指南：**我方参与战斗部队推荐配置 突击兵2名、侦察兵1名 其他随意。将突击兵配置在最北边据点的配置点，突击兵向北走，干掉迎面而来的侦察兵，接着隐藏在集装箱后面，中间的突击兵也从偏右的道路止上，停在这集装箱背后，能够阻挡来自正面的攻击)。然后积累CP到100后，等待公主的装甲车出现后，全力攻击背后的弱点即可。注意 不能用手榴弹、对被装甲车攻击装甲车。

兵地雷和敌人据点附近的对战车地雷，同时地图我方据点会有红色范围圈，这是敌方手榴弹炮台的伤害范围，每回合要注意操作步兵及时走到红色范围圈。首先操作左上的男主角沿着道路前进，首先走到爆头被敌方狙击兵，接着干掉途中出现的侦察兵1名绕行到爆头炮台后方。下方我方阵营操作对战车兵攻击消灭对方的第 前哨战车。操作狙击兵走到地图中间登上防御塔(注意途中有陷阱)回到避难所直接用手榴弹消灭，从塔顶爆头击破敌方对战车兵和爆头炮台的士兵，突击兵推进隐藏在前方土垒后攻击敌方的步兵。

接着男主角用手榴弹破坏爆头炮台，注意前方的地雷，沿道路和敌方大部队的会合，主角登上战车，操作战车破坏敌方的防御塔，占领敌方主据点。

**胜利条件：**占领敌方总据点

**失败条件：**1、我方男主角死亡 2、我军主据点被占 3、我方据点被占领 4、经过20回合未过关

**作战指南：**我方参与战斗部队推荐配置 突击兵2名、侦察兵1名 其他随意。将突击兵配置在最北边据点的配置点，突击兵向北走，干掉迎面而来的侦察兵，接着隐藏在集装箱后面，中间的突击兵也从偏右的道路止上，停在这集装箱背后，能够阻挡来自正面的攻击)。然后积累CP到100后，等待公主的装甲车出现后，全力攻击背后的弱点即可。注意 不能用手榴弹、对被装甲车攻击装甲车。

**胜利条件：**占领敌方总据点

**失败条件：**1、我方男主角死亡 2、我军主据点被占 3、我方据点被占领 4、经过20回合未过关

**作战指南：**我方参与战斗部队推荐配置 突击兵2名、侦察兵1名 其他随意。将突击兵配置在最北边据点的配置点，突击兵向北走，干掉迎面而来的侦察兵，接着隐藏在集装箱后面，中间的突击兵也从偏右的道路止上，停在这集装箱背后，能够阻挡来自正面的攻击)。然后积累CP到100后，等待公主的装甲车出现后，全力攻击背后的弱点即可。注意 不能用手榴弹、对被装甲车攻击装甲车。

**胜利条件：**占领敌方总据点

**失败条件：**1、我方男主角死亡 2、我军主据点被占 3、我方据点被占领 4、经过20回合未过关

**作战指南：**我方参与战斗部队推荐配置 突击兵2名、侦察兵1名 其他随意。将突击兵配置在最北边据点的配置点，突击兵向北走，干掉迎面而来的侦察兵，接着隐藏在集装箱后面，中间的突击兵也从偏右的道路止上，停在这集装箱背后，能够阻挡来自正面的攻击)。然后积累CP到100后，等待公主的装甲车出现后，全力攻击背后的弱点即可。注意 不能用手榴弹、对被装甲车攻击装甲车。

**胜利条件：**占领敌方总据点

**失败条件：**1、我方男主角死亡 2、我军主据点被占 3、我方据点被占领 4、经过20回合未过关

**作战指南：**我方参与战斗部队推荐配置 突击兵2名、侦察兵1名 其他随意。将突击兵配置在最北边据点的配置点，突击兵向北走，干掉迎面而来的侦察兵，接着隐藏在集装箱后面，中间的突击兵也从偏右的道路止上，停在这集装箱背后，能够阻挡来自正面的攻击)。然后积累CP到100后，等待公主的装甲车出现后，全力攻击背后的弱点即可。注意 不能用手榴弹、对被装甲车攻击装甲车。

**胜利条件：**占领敌方总据点

**失败条件：**1、我方男主角死亡 2、我军主据点被占 3、我方据点被占领 4、经过20回合未过关

**作战指南：**我方参与战斗部队推荐配置 突击兵2名、侦察兵1名 其他随意。将突击兵配置在最北边据点的配置点，突击兵向北走，干掉迎面而来的侦察兵，接着隐藏在集装箱后面，中间的突击兵也从偏右的道路止上，停在这集装箱背后，能够阻挡来自正面的攻击)。然后积累CP到100后，等待公主的装甲车出现后，全力攻击背后的弱点即可。注意 不能用手榴弹、对被装甲车攻击装甲车。

**胜利条件：**占领敌方总据点

**失败条件：**1、我方男主角死亡 2、我军主据点被占 3、我方据点被占领 4、经过20回合未过关

**作战指南：**我方参与战斗部队推荐配置 突击兵2名、侦察兵1名 其他随意。将突击兵配置在最北边据点的配置点，突击兵向北走，干掉迎面而来的侦察兵，接着隐藏在集装箱后面，中间的突击兵也从偏右的道路止上，停在这集装箱背后，能够阻挡来自正面的攻击)。然后积累CP到100后，等待公主的装甲车出现后，全力攻击背后的弱点即可。注意 不能用手榴弹、对被装甲车攻击装甲车。

**胜利条件：**占领敌方总据点

**失败条件：**1、我方男主角死亡 2、我军主据点被占 3、我方据点被占领 4、经过20回合未过关

**作战指南：**我方参与战斗部队推荐配置 突击兵2名、侦察兵1名 其他随意。将突击兵配置在最北边据点的配置点，突击兵向北走，干掉迎面而来的侦察兵，接着隐藏在集装箱后面，中间的突击兵也从偏右的道路止上，停在这集装箱背后，能够阻挡来自正面的攻击)。然后积累CP到100后，等待公主的装甲车出现后，全力攻击背后的弱点即可。注意 不能用手榴弹、对被装甲车攻击装甲车。

**胜利条件：**占领敌方总据点

**失败条件：**1、我方男主角死亡 2、我军主据点被占 3、我方据点被占领 4、经过20回合未过关

**作战指南：**我方参与战斗部队推荐配置 突击兵2名、侦察兵1名 其他随意。将突击兵配置在最北边据点的配置点，突击兵向北走，干掉迎面而来的侦察兵，接着隐藏在集装箱后面，中间的突击兵也从偏右的道路止上，停在这集装箱背后，能够阻挡来自正面的攻击)。然后积累CP到100后，等待公主的装甲车出现后，全力攻击背后的弱点即可。注意 不能用手榴弹、对被装甲车攻击装甲车。

**胜利条件：**占领敌方总据点

**失败条件：**1、我方男主角死亡 2、我军主据点被占 3、我方据点被占领 4、经过20回合未过关

**作战指南：**我方参与战斗部队推荐配置 突击兵2名、侦察兵1名 其他随意。将突击兵配置在最北边据点的配置点，突击兵向北走，干掉迎面而来的侦察兵，接着隐藏在集装箱后面，中间的突击兵也从偏右的道路止上，停在这集装箱背后，能够阻挡来自正面的攻击)。然后积累CP到100后，等待公主的装甲车出现后，全力攻击背后的弱点即可。注意 不能用手榴弹、对被装甲车攻击装甲车。

**胜利条件：**占领敌方总据点

# Chapter 10 ファウゼン解放戦

## (1) ファウゼン潜入戦

**敵方部隊:** 帝国偵察兵2名、HP168 帝国偵察兵(CP)1名、HP201、帝国突兵3名、HP224、帝国突兵兵(CP)1名、HP244、帝国对战车兵1名、HP232、帝国对战车兵(CP)2名、HP266 帝国狙击兵2名、HP127 帝国狙击兵(CP)3名、HP142、帝国战车2辆、HP1850

**胜利条件:** 男主到达指定地点

**失败条件:** 1、我方男主死亡2、我方步兵部队全灭3、我方据点被占领4、经过20回合未过关

**作战指南:** 我方参与战斗部队推荐配置 战车1辆、对战车兵1名、狙击兵1名、突击兵1名、侦察兵1名、支援兵1名、其他随意。本关敌人会将狙击兵全部放置在左高地上，操作一名狙击兵通过轨道车上到高地上，突击兵、战车、对战车兵、侦察兵、支援兵在底下沿道路推进，前期并没有对战车兵，所以战车可以跟步兵共同推进，同时步兵部队应紧贴战车左侧以防上高地的狙击兵攻击。发现敌人后，可以用高地的狙击兵消灭。在发现对战车兵上的战车时，对战车兵集中火力攻击，支援兵负责补给弹药，正常一回合击破。这里需要注重的是，注意躲避探照灯，如果被照到，敌人就会使用榴弹炮攻击。过桥后，出现帝国对战车兵，此时是突击兵上场的时候了，接连消灭2名对战车兵，战车再行攻击击破分据点。(注意左边隐藏的对方战车兵可用战车冲撞击解除危险状态)占领敌人分据点后，用狙击兵消灭对岸的对战车兵，对战车兵干掉面对面的战车。基本上已经无大问题，操作战车前进至目的地即可。

## (2) ファウゼン占領戦

**敌方部队:** 帝国侦察兵1名、HP190、帝国侦察兵(CP)2名、HP222 帝国突击兵4名、HP315、帝国突击兵(CP)2名、HP285、帝国对战车兵4名、HP310 凶暴タイプスラ 1名、HP245

**胜利条件:** 到达指定地点并破坏铁路

**失败条件:** 1、我方男主死亡2、我方步兵部队全灭3、我方据点被占领4、经过20回合未过关

**作战指南:** 我方参与战斗部队推荐配置 战车1辆、侦察兵1名、突击兵1名、狙击兵1名、支援兵1名、其他随意。首先支援兵清除桥上的地雷，接着用狙击兵攻击桥头突击兵吸引敌人注意力，随后利用突击兵前进消灭桥头敌方的突击兵。该女主角或突击兵西行乘坐铁路车到另一侧，途中如果发现敌方的步兵，可使用狙击兵消灭。此期间可以操作对战车兵走到铁轨对面攻击打破轨道上的战车以及铁轨上运行的车辆，用我方战车攻击打破升降梯机下端的战车(支援兵负责)。接着操作女主角启动升降梯，进入之前需要使用地图命令“全力回避”“全力防御”，接着启动升降梯降到底下，如果敌方战车未被击破就顶着敌人战车的机枪打向右上方，发现据点敌人后，用手榴弹炸掉上盖，通过狙击兵消灭敌方步兵，随后女主角用手榴弹炸掉铁轨。接下来，需要前往北面引爆炸药桶，操作女主角直接南下，右行过桥。在东边敌人据点处，因为敌众我寡，所以采取快速突破的战术，不过首先使用开正前方的冲，使用地图命令“全力回避”、“全力防御”快速冲过目标地点(如果途中HP减少，可以考



虑使用道具)，攻击桥下的炸药即可过关。

# Chapter 11 マルベリー-攻略戦

**敌方部队:** 帝国侦察兵3名、HP196 帝国突击兵4名、HP261、帝国突击兵(CP)3名、HP281、帝国战车2辆、HP2200、帝国重战车2辆、HP2600、ノランコ中尉、HP360、机銃トチカ、HP2000 无敌机关炮

**胜利条件:** 敌方主据点占领

**失败条件:** 1、我方男主死亡2、我方步兵部队全灭3、我方据点被占领4、经过20回合未过关

**作战指南:** 我方参与战斗部队推荐配置 战车2辆、侦察兵1名、突击兵1名、狙击兵1名、支援兵1名、其他随意。因为本关没有敌方对战车部队，并且男主角色有烟雾弹，所以让男主角色在前，其他部队紧跟。首先放出烟雾弹让步兵部队通过第一个机关炮处。在地图中部用烟雾弹攻击左右2个堡垒，同时步兵部队利用此时用消灭敌方有生力量，战车和对方战车兵主堡垒，继续推进(注意地雷)，占领敌人北部分据点，这里可以考虑增援对战车部队，敌人总据点处，先使用烟雾弹攻击道路中央，敌方其他部队趁乱全力攻击，注意敌方的2辆战车，集中火力攻击，支援兵及时给予补给，占领总据点后本章完成。

# Chapter 12 ブルール奪取戦

**敌方部队:** 帝国侦察兵(CP)1名、HP235、帝国突击兵3名、HP267、帝国突击兵(CP)1名、HP297、帝国狙击兵5名、HP141、人形リマシタ 狙击兵1名、HP290、帝国战车1辆、HP2500、帝国重战车3辆、HP600

**胜利条件:** 敌方主据点占领

**失败条件:** 1、我方男主死亡2、我方步兵部队全灭3、我方据点被占领4、经过20回合未过关

**作战指南:** 我方参与战斗部队推荐配置 战车2辆、对战车兵2名、狙击兵2名、突击兵1名、侦察兵1名、支援兵1名。首先左边阵营使用战车高开放敌方主据点，随后战车撤退。接着狙击兵爆头干掉突击兵和侦察兵。(注意面对敌人的火力很强，一定要注意躲避)右边战车推进，狙击兵、对战车兵、突击兵、支援兵以战车作为掩体前进。(小心对面远处塔上狙击兵)战车炸开主据点，我方突击兵消灭敌方步兵，随后我方狙击兵击毙塔上狙击兵。右边道路通畅后，派一个突击兵绕着右边的小道占领敌人分据点。接下来从右方据点从侧面打中敌人的战车，对战车兵集中火力第一时间干掉帝国战车，剩下的没什么大难度，占领敌人据点后过关。

以战车作为掩体前进。(小心对面远处塔上狙击兵)战车炸开主据点，我方突击兵消灭敌方步兵，随后我方狙击兵击毙塔上狙击兵。右边道路通畅后，派一个突击兵绕着右边的小道占领敌人分据点。接下来从右方据点从侧面打中敌人的战车，对战车兵集中火力第一时间干掉帝国战车，剩下的没什么大难度，占领敌人据点后过关。

# Chapter 13 ナジール会戦(前篇)

**敌方部队:** 帝国侦察兵4名、HP274、帝国突击兵6名、HP273 帝国突击兵(CP)2名、HP303、常駐シマメ偵察兵、HP272、炮台型車、机枪等装备一个、HP2000

**敌方增援:** ヘルベリヤ、帝国重战车1辆、HP2800 帝国侦察兵2名、HP209 帝国突击兵3名、HP273

**胜利条件:** 敌方主据点占领

**失败条件:** 1、我方男主死亡2、我方步兵部队全灭3、我方据点被占领4、经过20

回合未过关

**作战指南:** 我方参与战斗部队推荐配置 右边不用配置，左边突击兵1个、主角，对战车兵、狙击兵、狙击兵登上左高地，狙击兵看到的所有敌人(不过要尽量节省CP给突击兵)。操作突击兵-入沿着隧道直取对方的主据点(黄色三角)，消灭途中遭遇的敌人，来到主据点处，止而蹲在土垒后，狙击兵将拆掉兵前的土垒，再次爆炸火击破敌人占领主据点。剧情后，敌方武库出现，炮台攻击我方战车，接下来只有一个回合的时间，首先在占领的据点召集援助，然后突进占领敌方主据点。

点攻击干掉战车。随后

回合未过关

**作战指南:** 我方参与战斗部队推荐配置 右边不用配置，左边突击兵1个、主角，对战车兵、狙击兵、狙击兵登上左高地，狙击兵看到的所有敌人(不过要尽量节省CP给突击兵)。操作突击兵-入沿着隧道直取对方的主据点(黄色三角)，消灭途中遭遇的敌人，来到主据点处，止而蹲在土垒后，狙击兵将拆掉兵前的土垒，再次爆炸火击破敌人占领主据点。剧情后，敌方武库出现，炮台攻击我方战车，接下来只有一个回合的时间，首先在占领的据点召集援助，然后突进占领敌方主据点。

# Chapter 14 ナジール会戦(后篇)

**敌方部队:** 帝国重机关炮2座、HP600、帝国驱逐战车1辆、HP2000、帝国重战车1辆、HP800 炮台型車2辆、HP2000、常駐シマメ(兄弟突击兵1名)、HP272

**敌方增援:** 帝国侦察兵2名、HP216、帝国突击兵3名、HP279 帝国对战车兵3名、HP286 帝国狙击兵4名、HP147、カメルA、カメルB、カメルA地台、カメルB地台

**胜利条件:** 1、占领敌人主据点2、击破敌军特殊战车2辆

**失败条件:** 1、我方男主死亡2、我方步兵部队全灭3、经过20回合未过关

**作战指南:** 我方参与战斗部队推荐配置 战车2辆、对战车兵2名、突击兵2名、其他随意。本关开始战斗十分轻松，有我方友军援助时完全不用担心。现在要做的，是在消灭目前敌方有生力量的同时，派遣2名对战车兵，1名前往最右下方，1名前往最上方，因为当友军占领基地后，对方增援会出现，并且胜利条件也变为击破敌军特殊战车2辆。所以预先指定2名对战车兵埋伏在敌人据点出现的地点，注意一定是最角落处，如果阻止对战车兵的头部问题，可以考虑配备2名支援兵。等到我方回合，派突击兵占领据点后，支援兵出现，直接操作对战车兵从后方攻击敌方据点的战车据点(2次)即可。

击破战车2辆

击破战车2辆

**失败条件:** 1、我方男主死亡2、我方步兵部队全灭3、经过20回合未过关

**作战指南:** 我方参与战斗部队推荐配置 战车2辆、对战车兵2名、突击兵2名、其他随意。本关开始战斗十分轻松，有我方友军援助时完全不用担心。现在要做的，是在消灭目前敌方有生力量的同时，派遣2名对战车兵，1名前往最右下方，1名前往最上方，因为当友军占领基地后，对方增援会出现，并且胜利条件也变为击破敌军特殊战车2辆。所以预先指定2名对战车兵埋伏在敌人据点出现的地点，注意一定是最角落处，如果阻止对战车兵的头部问题，可以考虑配备2名支援兵。等到我方回合，派突击兵占领据点后，支援兵出现，直接操作对战车兵从后方攻击敌方据点的战车据点(2次)即可。

# Chapter 15 ギルランダイオ要塞戦

## (1) ギルランダイオ攻略戦

**敌方部队:** 帝国侦察兵4名、HP222 帝国侦察兵(CP)1名、HP235 帝国突击兵1名、HP285 帝国突击兵(CP)1名、HP235 帝国对战车兵1名、HP290 帝国狙击兵(CP)1名、HP165 帝国战车3辆、HP2500 帝国重机关炮2座、HP800 重机关炮台2座、HP2600 要塞炮台型車2座、HP2600、扫雷車マッパ-战车、HP1800 超入オザヴァール偵察兵、HP285

**胜利条件:** 按3个开关

**失败条件:** 1、我方男主死亡2、我方步兵部队全灭3、我方据点被占领4、经过20回合未过关

**作战指南:** 我方参与战斗部队推荐配置 左右分别安置突击兵和对战车兵各一个、右边配置狙击兵1个、左边配置支援兵1个。地图上3个红色的圆点是我要调查的开关。首先右边对战车兵-突击兵推进，突击兵干掉路上的步兵。在分叉路口左便的敌军战车，对战车兵后部弱点攻击干掉战车。随后

点攻击干掉战车。随后

左方突击兵用手榴弹干掉最左边的机枪炮台的侦察兵，继续依次进攻干掉敌军的机关炮台、对战战车兵、以及突击兵。接着，狙击兵登上右边的高地，射杀敌方出现的狙击兵。右边对战战车兵、突击兵、左边的对战战车兵开始前进，躲到对方防御墙的外侧进入，注意使用左右两侧的军火箱躲避，避免对方突击兵伤害，左右2名对战战车兵分别从侧面诱导敌方消灭2辆战车。接下来，狙击兵再次消灭敌方的突击兵，我方突击兵占领敌方中间的据点，接着调查第2个开关。最后的开关由于正面被无法进入，所以需要从后面绕行，此刻需要支援兵在地左2侧任意处对战战车兵补位，消灭敌军的机关枪检查点1大概7次。击败后继续，对战战车兵攻破最后一个开关附近的敌方战车，调查最后的开关，本关胜利。

## (2) セルビアとの決戦

**敌方部队：**帝国侦察兵(CP)1名、HP194；帝国突击兵3名、HP351；帝国狙击兵2名、HP183；帝国对战战车兵1名、HP334；帝国狙击兵(CP)3名、HP168；帝国战车1辆、HP2500；帝国重机关炮3座、HP600；帝国重战车2辆、HP3000；帝国重战车1辆、HP1900

## 胜利条件：击破セルビア

**失败条件：**1、我方男主角死亡 2、我方步兵部队全灭 3、我方据点被占领 4、经过20回合未过关

**作战指南：**本关相当难，敌方BOSS能够用无限射程机炮攻击我方，能直接击毙在我方据点内队员。所以第一回合要全力隐蔽，地图右下角楼梯的死角是很好的隐蔽场所，并且BOSSZ自攻击完全回避，只能从背后攻击，因此从左右两面攻击。首先派遣一位突击兵去左边消灭敌方机关炮台，上楼去顶着BOSS的机关炮打开电梯开关。注意将机台位置要BOSS视野范围外。

右边对战战车兵移动到敌方右边的战车背后，顺着机台击破战车，随后对战战车靠着房子回避，等待正上方敌方战车下来后从侧面攻击敌方。右方突击兵和左边相同击破敌人步兵，走楼梯前进打开电梯开关。电梯开后，打开战车二楼，首先将防护罩打开开关的敌方突击兵，挡在BOSS前面，同时击毙周围的步兵，接着向南方接近到底层或者下楼。突击兵和游击兵后，沿着最靠近的楼梯前进，直接冲向敌方战车，占优势地形攻上2个据点，利用炮台击破对战战车兵增援。随后左边的突击兵，对战战车前进消灭中间的敌军狙击兵，对战战车以及战车，调查前方打开铁门。我方战车就能占领这里了。如此这样，最后在右击破BOSS过关。

## Chapter 16

### 「乙女の盾」作戦

**敌方部队：**帝国突击兵3名、HP297；帝国对战战车兵2名、HP238；不动のシンター狙击兵1名、HP600

**胜利条件：**マオットと足田の地前誘導成功

**失败条件：**1、我方男主角死亡 2、マオットと足田誘導失敗

**作战指南：**我方参与对战部队推荐配置 全部CP持有角色、支援兵1个、其他随意。本关敌军有人型大型舰艇出现迫使战军，每个回合战舰都会向南移动，我军的目的是向南边目标坐标靠近以诱战舰逃跑。这里注意每个回合都需要尽可能的向南移动，如果不够及时就会被战舰直接碾压。女主角向南移动到地图左边分叉攻击3个炸药。 (注意要躲开山崖的悬崖陷阱) 其他部队南下右分支，攻击右边引路器，消灭对战战车兵和突击兵。接着留女主角 在右边引路器附近，

等到全部部队完全脱离山崖区域再攻击引路器。完成后，全体合流走左分支南下，建筑设施里的小地雷 (对步兵) 可以用战车直接踩过破坏，注意躲过大地雷，不断前进即可。前进躲出建筑后，突击兵对敌军对战战车兵，接着用战车消灭引路器。

▲ 余数兵，全部部队走到最右下角攻击右下角最左边的引路器。

## Chapter 17

### ヴァーゼル橋突破戦

**敌方部队：**帝国侦察兵(CP)1名、HP274；帝国突击兵3名、HP363；帝国突击兵(CP)3名、HP363；帝国狙击兵1名、HP189；帝国对战战车兵1名、HP342；帝国重对战战车2辆、HP600；ウォルフ特殊装甲、ケニーヒョウリ(イエーガー)、帝国重战车2辆、HP3000；帝国驱逐舰1辆、HP1900，不死身のタイラ

利突击兵1名、HP555

**胜利条件：**击破イエーガー

**失败条件：**1、敌方男主角死亡 2、我方据点被占领 3、经过20回合未过关

**作战指南：**我方参与对战部队推荐配置

对战战车兵3名，突击兵2名，战车2辆，狙击兵1名，全力合作对战战车兵和支援兵

上房，第一回合去上敌人据点的点 (大概5 6次解决)。

接着对战战车兵解决北面 and 东北的2个对战战车兵。至此，敌方上据点可利用战车兵和突击兵的组合占领。

随后，西面我部利用战车和突击兵牵制敌人并破壁向北面推进。

右方，右上据点2名对战战车兵和1名支援兵、狙击兵，爬上上台阶取敌方北面据点的战车兵和步兵，此时也可把狙击兵攻击BOSS。

BOSS 战车部 形态有防御的装甲，需要对战战车兵集中火力将防护罩破坏掉，注意BOSS战车有自我修复能力 (如果占领全部敌人的据点，BOSS战车就无法修复)，假

如感觉直接击破无效，建议先占领全部据点，再攻击BOSS。

BOSS 战车每回合会连续攻击两次，第一次直接炮击或者弹雨攻击，第二次烟雾弹 (这个BOSS战车的AI设计不怎么高)。

破坏其防护罩后，绕到背后攻击战车据点即可。稍微总结下 看起来不是很难，但实际上这场战斗非常的艰苦。关键的几个步骤

但一旦消灭就能给我方造成毁灭性的战车和火炮，对战战车兵有效利用地形，居高临下攻击敌军。

**Final Chapter**

### 最终决战

(1) マオットと足田の地前誘導成功

**敌方部队：**帝国突击兵4名、HP369；帝国狙击兵1名、HP192；帝国对战战车兵2名、HP346；机关炮3座 HP2500；对战战车炮台2座、HP3200，对战战车炮台3座、HP2500

**胜利条件：**击破マオットの艦

**失败条件：**1、我方男主角死亡 2、我方步兵部队全灭 3、我方据点被占领 4、经过20回合未过关

**作战指南：**我方部队初期登场位置就处于敌方的火力范围内，建议将战车尽早可能后推。此时有两种选择，一种直接攻击战舰受损伤点形成普通舰艇，另一种，消灭敌方炮台后再受援。

舰艇左侧的对战战车炮用我方

的对战车兵轰掉，右炮火力很猛的机关炮可采用战车掩护，对战战车兵躲好后，找位置进行攻击的方式。战舰正面的炮台无视。这里还是要善用支援兵及时补弹。敌军步兵部队，交给狙击兵和突击兵，外部全部炮台炸毁后，攻击战舰的受损炮台 (也可以选择不管炮台直接攻击战舰受损炮台)，形成贯穿战舰的通路。派遣突击兵，对战战车兵、支援兵、狙击兵兵上战舰，狙击兵负责消灭舰艇出现的敌人援兵，支援兵负责补弹药，突击兵清除战舰上增援的1个敌军重炮台，对战战车兵攻击战舰设施。同时地图左下方安置战车，另派遣突击兵或者侦察兵登上战舰最右边炮台旁边的梯子，防御右边的敌人援兵，本关最好也安排一名突击兵协助。战舰上需要操作对战战车兵攻击左右两侧的敌和装置 (攻击右方的蓝色检查点)。击败后，光枪保护重炮台，这个时候对战战车兵集中全部火力攻击即可。注意光枪本身也会进行攻击，所以对战战车兵攻击完毕后，就要向回绕到战舰后部。



国軍マクシミリアン

**胜利条件：**击破マクシミリアン

**失败条件：**1、我方男主角死亡 2、我方据点被占领 3、经过20回合未过关

**作战指南：**我方参与对战部队推荐配置 本战配置非常讲究，突击兵4名必须有的。女主角、战车2辆、对战战车兵1名、支援兵1名、狙击兵1名，每个步兵都有其不可替代的作用。BOSS攻击方式描述 无限射程机关枪、冲击炮，同时每回合都用3个能力台给他提供能量，给能供给能量的能量台有蓝色的光柱连接，并且能量台被击破后下一回合会自动重生。有能量攻击状态下BOSS无敌，每回合P自动恢复。在破能能保护后，需要尽可能的接近BOSS近前攻击，打破攻击

对BOSS无敌。BOSS会在血量少于一半的时候撤退 (所在位置改变，这个很大程度上给了前4个突击兵生存的机会，才能有效发动第二轮攻击)。

首先操作狙击兵击破能量台，接着操作对战战车兵轰掉左右2个能量台，然后将对战战车兵移动到BOSS所在的高台右侧楼梯炮台攻击。此时皇帝无敌状态解除，操作上战车炮台将炮台调整到BOSS所在地点 (保证皇帝兵移动过程中不被攻击)，接着3-4名突击兵快速接近攻击BOSS，注意靠近皇帝兵后BOSS正对面的高台下面，尽可能靠近BOSS，然后调整狙击炮瞄准其头部攻击。接下来是非常重要，4名突击兵必须全部移动到相同位置攻击，也就是发动进攻战，这样第一回合BOSS血量会降到一半以下，发生剧变后，BOSS位置改变，我方全部待机。第二回合BOSS会向前移动后，能量台再次启动，HP大幅度恢复。这次3个能量台，对战战车兵破坏2个，女主角破坏1个。突击兵再次前进，此刻完全可以顶着BOSS的攻击上楼梯上面近距瞄准BOSS攻击，仍然是4个突击兵移动到相同位置进攻攻击，直接将其击毙后胜利过关。

至此本游戏完全结束。接下来是最最后的结局画面，战舰成为一片火海，女主角在最后关头受重伤 恭喜你接受

了考验，你为国家赢得了自由 谢谢各位观看本攻略。

起来不是很难，但实际上这场战斗非常的艰苦。关键的几个步骤

但一旦消灭就能给我方造成毁灭性的战车和火炮，对战战车兵有效利用地形，居高临下攻击敌军。

**Final Chapter**

### 最终决战

(1) マオットと足田の地前誘導成功

**敌方部队：**帝国突击兵4名、HP369；帝国狙击兵1名、HP192；帝国对战战车兵2名、HP346；机关炮3座 HP2500；对战战车炮台2座、HP3200，对战战车炮台3座、HP2500

**胜利条件：**击破マオットの艦

**失败条件：**1、我方男主角死亡 2、我方步兵部队全灭 3、我方据点被占领 4、经过20回合未过关

**作战指南：**我方部队初期登场位置就处于敌方的火力范围内，建议将战车尽早可能后推。此时有两种选择，一种直接攻击战舰受损伤点形成普通舰艇，另一种，消灭敌方炮台后再受援。

舰艇左侧的对战战车炮用我方

系统、剧情、画面、音乐都非常标新立异的SLG游戏





# STORY

## 悠远凄美的弧光之源

一切尽在自己的掌握中

《弧光之源2》是以骑士与魔女的幻想世界为舞台的战棋RPG类作品。以超萌的人物形象为卖点。AVG部分进行行动和对话选择来推动剧情的发展。SLG部分采用半即时制。经过战斗不断锻炼角色。充满魅力的人设也给故事增加了色彩。本作追求充满SLG风味的“选择要素。剧情。战斗。在众多的地方予以增强。

□文/ Paadin www.goingamer.com

□素描/七曜

# Luminous Arc 2

ルミナスアーケアージュリネア2



本刊译名 弧光之源 意志

MMV	4800日元	2008年5月15日	1人	1Gb
平台	卡带	日版		



# 萌之魔女的光辉再度绽放 战棋游戏降临

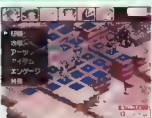
## 1 游戏进行方式说明

游戏同时支持笔控和按键操作,无需按切换,玩家可以根据自己的喜好进行选择。搭配。正式开始游戏后角色可以在大地图上选择目的地进行自由活动,进入指定的地点后会进入剧情并发生战斗,每个章节的流程都基本类似。需要注意的只有关在大地图上自由行动的时候才能给角色更换装备或储存进度。一旦进入剧情对话或开始战斗后,就不能再更换装备了(可进行中断储存)。

## 2 战斗系统说明

战斗时会按人物头像顺序决定行动次序。轮到我方人员行动时,对应角色的菜单各选项如下:

- 移动:控制角色进行移动。蓝色的地域为可移动范围。
- 攻击:发动物理攻击。
- アーツ:使用魔法、技能。随角色等级的提升,可以得到更多强力技能。
- アイテム:使用装备的道具。各种道具需要先装备在角色身上才能在战斗中使用。
- エンゲージ:第三章后出现的主角特有的选项,选择后与魔女签订契约获得能力。该选项需要有相应属性的魔女出场才行,通过该选项可以改变主角的属性,改变属性后主角会增加一些技能并可以使用FD攻击。
- FD攻击:可以理解为止杀攻击,需要消费DP发动。主角需要转换属性后才会出现该选项。该技能随着剧情的深入和人物等级的提高而获得。
- 待机:决定角色的朝向后结束行动。
- PS:每次行动只能移动一次。攻击类指令只能选择一项发动魔法。技能在选定发动目标后,可以按方向的右键消耗DP来加强效果,DP每次最多消费100点。

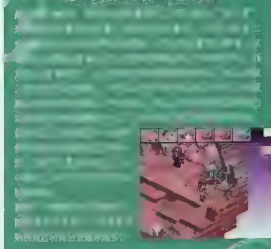


## 3 战斗系统其他部分

游戏中共有两处分支,第一次是在第22章时。战前对话如果选择“フイティマを助けに行く”,就会进入第十三章“无常”。而选择“脱出ルートを確保する”,则会进入第二十三章“退路”。第24章的分支是游戏的第26章,第28章会根据玩家在第22章之前的战前对话选择发生变化。22章之前的战前对话如果全部选择提高“フイティマ”好感度的选项的,28章的标题就会变成“天火”,战斗的对手也会变成“アルティ”而如果22章之前的战前对话没有全部选择提高“フイティマ”好感度的选项,28章就会进入“深き暗のほとり”で,战斗的对手为“フイティマ”。

以上分支暂未发现对游戏主战有何影响,有兴趣的玩家可以尝试一下。具体的选择方法请参考下文的流程攻略。

## SYSTEM 系统其他部分





・国見の向へ女王に謁見する”的方式移动, 进入第二章。

## Chapter 07 騎士の誓い

按照“カルトウ”地方・カルクス街道・学園へ向かう”的方式移动进入战斗。

胜利条件: 打倒カレン/敗北条件: 我方被全灭  
我方出场人物: ロラン、アルティ、以及任意两人  
战斗说明: 战斗中尽量注意自己的方向和地势, 慢慢向boss靠近即可。boss的攻击力大概50~60左右, 只要击破boss就会过关。

战后获得的道具: リバースポルト

战后按照“トフォクス地方・ルヴ魔法学園”方式移动进入第三章。

## Chapter 08 レヴ魔法協会

按照“トフォクス地方・レヴ魔法学園”方式移动进入战斗。



战斗前的选项: 选择“正义のために戦う!”为アルティ好感度上升。选择“魔女同士よく知り!”为フアティマ好感度上升。

战斗说明: 战斗中的蓝色气球“ブルーボム”虽然攻击力平平, 但会自爆的范围技能, 大约伤血50~60, 所以同伴在移动的时候被尽量不要靠近得太近。接着“へ”使用远程攻击的敌人, 将横着的敌人清理干净并冲上顶层将两个弓箭手消灭, 如此就可以慢慢和boss周旋了。

战后获得的道具: メンタルソング  
AfterBreak选择: 对话角色ラツシュ, 选择1“そのとおりだ”、2“好きじゃない” 对话选择角色リナ, 选择1“いい感じ”、2“それはすごい”。

按照“トフォクス地方・レッドヘルム山”的顺序选择进入第四章。

## Chapter 09 托された使命

按照“トフォクス地方・レッドヘルム山一帯を目指す”的方式移动进入战斗。

胜利条件: 打倒バルト/敗北条件: 我方被全灭  
我方出场人物: ロラン、以及任意两人  
战斗说明: 本战中我方只有三个人出战。敌方的boss攻击力颇高, 好在移动能力有限, 建议用弓箭手从远处游攻击战斗。

战后获得的道具: バイタルソング  
AfterBreak选择: 对话角色ラツシュ, 选择1“もう時効だ”、2“今では良い思い出” 对话角色リナ, 选择1“リナに作ってもらおう”、2“含む”。按照“トフォクス地方・アスルの森”的方式移动进入第五章。

按照“トフォクス地方・アスルの森”的方式移动进入战斗。

胜利条件: 消灭全部敌人/敗北条件: フィル战斗不能  
我方出场人物: ロラン、以及任意四人  
战斗说明: 战斗开始后, フィル会一直被三只青蛇围攻, 不过他会使用恢复技能为自己疗伤, 所以只要大家尽快前去救援, 他就一定能坚持下来。

战后获得的道具: ウゴケ草、ドクキエ草  
AfterBreak选择: 对话角色アルティ, 选择1“10ヶ条を聞かせてもらう”、2“本当に全部守っているの?” 对话角色选择ディア, 选择1“借借”、2“魔法を争いに使ってはいけません”。

## Chapter 10 深縁の澤

按照“トフォクス地方・アスルの森”方式移动进入战斗。

胜利条件: 消灭全部敌人/敗北条件: フィル战斗不能  
我方出场人物: ロラン、以及任意四人  
战斗说明: 战斗开始后, フィル会一直被三只青蛇围攻, 不过他会使用恢复技能为自己疗伤, 所以只要大家尽快前去救援, 他就一定能坚持下来。

战后获得的道具: ウゴケ草、ドクキエ草  
AfterBreak选择: 对话角色アルティ, 选择1“10ヶ条を聞かせてもらう”、2“本当に全部守っているの?” 对话角色选择ディア, 选择1“借借”、2“魔法を争いに使ってはいけません”。

战斗结束后按照“カルサド地方”方式移动进入第六章。

## Chapter 06 始まりの場所

按照“カルサド地方”方式移动, 进入战斗。

胜利条件: 击破ジョージ/敗北条件: 我方被全灭  
我方出场人物: ロラン、以及任意五人  
战斗说明: 本关的道路较为不便, 应慢慢深入敌阵, 以防出意外。新加入的僧侣拥有恢复HP的技能, 可以善加利用。

战后获得的道具: 火药玉  
AfterBreak选择: 对话角色选择リナ, 选择“观光気分になれて楽しい”、“贈つてもらう” 对话角色选择フィル, 选择“気持ちばかり分るよ”、“いれてもらう”。

战后按照“カルサド地方”方式移动进入第七章。

## 水と芸術の街イステイア

按照“カルサド地方”方式移动, 进入战斗。



ア”广场に集合する”方式移动, 进入战斗。

胜利条件: 击破カレン/敗北条件: 我方被全灭  
我方出场人物: ロラン、以及任意五人  
战斗说明: 地图中央平台的敌方魔法师我们可隔着“用魔法将其消灭。靠近boss附近后敌方会出现 名”弓箭手援军。另外boss会直线型的远距离攻击, 务必小心。

战后获得的道具: メンタルソング  
AfterBreak选择: 对话角色アルティ, 选择“助けるよ”、“お安い御用と叩き” 对话角色ディア, 选择“話題を変える”、“自分もスアアア”。

战后按照“カルサド地方”方式移动, 进入第八章。

## Chapter 08 エニグマ

按照“カルサド地方”方式移动, 进入战斗。

胜利条件: 击破フアティマ/敗北条件: 我方被全灭  
我方出场人物: ロラン、アルティ、ルナルナ、以及任意三人

战斗选择: 选择“フアティマの目的をたずねる”为フアティマ好感度上升。选择“アルティをかばう”为アルティ好感度上升。

战斗说明: 本关战斗如果玩家能力够强, 完全可以直奔boss, 不过考虑到二战的危险, 建议还是稳扎稳打。小boss的魔法攻击具有范围效果。

第三战胜利条件: 击破ジョージ/敗北条件: 我方人员被全灭

我方出场人物: ロラン、以及任意五人  
战斗说明: 只要小心boss即可, 这家仅仅使用降低我方能力的状态魔法。

战后获得的道具: メンタルソング  
AfterBreak选择: 对话角色为ラツシュ选择 “そんなことはない”→“心配なんだよ” 对话角色为キヤバ, 选择“果敢”、“取り上げる”。

战后按照“トフォクス地方”方式移动, 进入第九章。

## 追忆と真実と

按照“トフォクス地方”方式移动, 进入战斗。

胜利条件: 击破ボリ/敗北条件: ロラン战斗不能

我方出场人物: ロラン、以及任意两人  
战斗说明: 本战限定出场人数为3人, 男主角只要战斗不能就会直接宣告失败。不过本关还是蛮简单的, 只要小心boss的FD攻击即可。

战后获得的道具: ドライブソング  
AfterBreak选择: 对话角色フィル, 选择“嫌になんてならないよ”→“ボリの良い所は?” 对话角色ルナルナ知, 选择“知らない”、“どんな花が好き?”。

战后按照“ヨツンコック地方”方式移动, 进入第十章。

## Chapter 10 封印の地

按照“ヨツンコック地方”方式移动, 进入战斗。

胜利条件: 击破全部敌人/敗北条件: 我方被全灭



我方出场人物：ロラン、以及任意五人  
战斗说明：本关的“エレメント”会随范围魔法攻击，尽量先灭掉。火球依然会自爆攻击，威力和范围都要注意。boss的FD攻击大概200-300的攻击力，不留神就会被秒掉。FD攻击对boss有较高杀伤力，因此杂兵战斗时可以适当的保留一下DP。  
战后获得的道具：オウチキ草、トウエ草、リバイブポトル

AfterBreak选择：对话角色リナ，选择“好感度アップ・昆虫采取？”对话角色ディア，选择“他にも隠していることが？”・“カマをかける”。  
战后按照“ヨツソコク地方・グランエイド前線一奥へ向かう”的方式移动，进入第十一章。

Chapter 11

## 暗に集いしモノども

按照“ヨツソコク地方・グランエイド一奥へ入る”的顺序移动，进入战斗。

胜利条件：击破全部敌人/败北条件：我方被全灭  
我方出场人物：ロラン、以及任意五人

战斗选择：“魔窟で何をすつもりだ”→“みんな協力すればいい”为提升フアティマの好感度。

战斗说明：考虑到本章第二战的难度相当之高，为了不出意外请尽量做好万全的准备。第 三战是杂兵战，第 四战的时候我方HP、MP会全恢复（DP不保留），所以第一战大家可以自由发挥。

战后获得的道具：バイタルンエキス  
第二战的胜利条件：击破マティアス/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン、アルティ、以及任意四人

战斗说明：本章战斗，相对来说难度就要高出许多了，如果之前玩家们一直没有去熟悉敌人等级等，这里会很痛苦。敌人只有 7 个，但都是boss级别的人物，攻击力都很高。マティアスの攻击具有吸血效果，所以最好能 鼓作气将其灭掉。魔窟的黑化范围魔法有时会附加行动不能的状态，可以用ルナナの恢复魔法治疗。稳扎稳打，不让同伴轻易掉队是获胜的关键。

战后获得的道具：バイタルンオール、パンノウ西  
AfterBreak选择：对话角色ノエル，选择“得意”・“一緒に料理を作ろう”选择“ルナナ”，选择“聞く”→“あまり好きではない”。

战后按照“ヨツソコク地方・ファアホームス・クンを向う”的顺序移动，进入第十二章。

Chapter 12

## 葬送

按照“ヨツソコク地方・ファアホーム”→“高戦場”的顺序移动，进入战斗。

胜利条件：击破全部敌人/败北条件：我方被全灭  
我方出场人物：ロラン、以及任意五人

战斗说明：从第十一章开始，游戏的难度就开提高咯了，本章虽然只是一场杂兵战，但依然不易打得。战后获得的道具：バイタルンソダ、メンタルンソダ

AfterBreak选择：对话角色ラッシュ，选择“ラッシュなら騎士になれるーどんな騎士になりたい”  
对话角色アルティ，选择“行かない”→“行く”。

战后按照“カルナヴァ王宮・過期の山・女王に報告する”的顺序移动，进入第十三章。

Chapter 13

## 永久なる世界のために

按照“王都カルナヴァ”→“城門前”→“成戦する”的顺序移动，进入战斗。

胜利条件：击破全部敌人/败北条件：我方被全灭/火球ニルス战斗不能  
我方出场人物：ロラン、以及任意五人

战斗说明：敌人“バジリス”会使用让我方中毒的物理攻击，不过好在其HP相对较低。中期登场的援军“ミノツビー”会使用恢复魔法，为了不让我方战斗进入僵持，应该优先将它们歼灭。

战后获得的道具：パンノウ西  
第二战的胜利条件：击破フアティマ、ジョジイ/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン、アルティ、ポブリ、以及任意四人

战斗选择：“ファアホームのことを確認する”为フアティマ好感度上升，“アルティの言うとおりに”为アルティ好感度上升。

战斗说明：敌人都是大家熟悉的对手了，小心应战即可。

战后获得的道具：ダンマリ石、メンタルンエキス

AfterBreak选择：对话角色キヤバ，选择“冰影の魔女、唯一対比になる色を配置”，对话角色ディア，选择“自分も協力する”“甘いものをあげる”。

战斗之后按照“カルトウラ地方”→“アツプラント”→“研究室へ行く”的顺序移动，进入第十四章。

Chapter 14

## アツの記憶

按照“カルトウラ地方”・“アツプラント”→“アルティを探す”的顺序移动，进入战斗。

胜利条件：击破ドンキー・メカ/败北条件：我方被全灭/ニルス战斗不能

我方出场人物：ロラン、以及任意五人

战斗说明：尽管boss能力很强，不过光杆司令终究难有作为，及时恢复HP保证至少不会被boss的FD攻击秒杀是唯一需要注意的地方。

战后获得的道具：バイタルンエキス  
AfterBreak选择：对话角色リナ，选择“どんな理由があるの？”→“カレンはいい奴なんだね”对话角色フィル，选择“がつがつ食べるーもうひとふしがあった”，对话角色ポブリ，选择“適当に答えてみる”・“いいない”。

战后按照“トリノ沙漠地方・シルレス遺跡”→“作業準備をする”的顺序移动，进入第十五章。

Chapter 15

## 魔剣の主

按照“トリノ沙漠地方・シルレス遺跡”→“作戦を開始する”的顺序移动，进入战斗。

胜利条件：击破フアティマ、ジョジイ/败北条件：我方被全灭  
我方出场人物：ロラン、以及任意五人

战斗说明：本章的战斗难度就会降低不少，如此第二战的boss战斗难度就会降低不少。

战后获得的道具：ビヨリス、ブックボス  
第二战的胜利条件：胜利条件：击破マティアス/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン、以及任意五人

战后获得的道具：クラッシュボム、ドライブソダ、バイタルンオール

AfterBreak选择：对话角色ラッシュ，选择“認めている”→“世界を守る”对话角色ルナナ，选择“禁忌魔法について教えて”→“どんな故もやつつける攻撃魔法”对话角色フィル，选择“女性へのアピールの仕方を聞く”→“だまされてはいない”。

战后按照“ルンゾ地方”→“ウインザード”→“山を登る”的顺序移动，进入第十六章。

Chapter 16

## 風と水の輪舞曲

按照“エルノ地方・氷風の聖域”→“氷風の聖域へ”的顺序移动，进入战斗。

胜利条件：击破サリ/败北条件：ロラン战斗不能  
我方出场人物：ロラン、以及任意两人

战斗说明：战斗开始后，如果主角等级不高的话最好先往后撤一下，等跟据的同伴会合后再开始反攻。

战后获得的道具：カチコチ石  
第二战的胜利条件：击破竜之ロラン/败北条件：ロラン战斗不能  
我方出场人物：ロラン



战斗说明：本章的战斗难度就会降低不少，如此第二战的boss战斗难度就会降低不少。

战后获得的道具：ビヨリス、ブックボス  
第二战的胜利条件：胜利条件：击破マティアス/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン、以及任意五人

战后获得的道具：クラッシュボム、ドライブソダ、バイタルンオール

AfterBreak选择：对话角色ラッシュ，选择“認めている”→“世界を守る”对话角色ルナナ，选择“禁忌魔法について教えて”→“どんな故もやつつける攻撃魔法”对话角色フィル，选择“女性へのアピールの仕方を聞く”→“だまされてはいない”。

战后按照“ルンゾ地方”→“ウインザード”→“山を登る”的顺序移动，进入第十六章。

Chapter 16

## 風と水の輪舞曲

按照“エルノ地方・氷風の聖域”→“氷風の聖域へ”的顺序移动，进入战斗。

胜利条件：击破サリ/败北条件：ロラン战斗不能  
我方出场人物：ロラン、以及任意两人

战斗说明：战斗开始后，如果主角等级不高的话最好先往后撤一下，等跟据的同伴会合后再开始反攻。

战后获得的道具：カチコチ石  
第二战的胜利条件：击破竜之ロラン/败北条件：ロラン战斗不能  
我方出场人物：ロラン

战斗说明：本章的战斗难度就会降低不少，如此第二战的boss战斗难度就会降低不少。

战后获得的道具：ビヨリス、ブックボス  
第二战的胜利条件：胜利条件：击破マティアス/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン、以及任意五人

战后获得的道具：クラッシュボム、ドライブソダ、バイタルンオール

AfterBreak选择：对话角色ラッシュ，选择“認めている”→“世界を守る”对话角色ルナナ，选择“禁忌魔法について教えて”→“どんな故もやつつける攻撃魔法”对话角色フィル，选择“女性へのアピールの仕方を聞く”→“だまされてはいない”。

战后按照“ルンゾ地方”→“ウインザード”→“山を登る”的顺序移动，进入第十六章。

Chapter 16

風と水の輪舞曲

按照“エルノ地方・氷風の聖域”→“氷風の聖域へ”的顺序移动，进入战斗。

胜利条件：击破サリ/败北条件：ロラン战斗不能  
我方出场人物：ロラン、以及任意两人

战斗说明：战斗开始后，如果主角等级不高的话最好先往后撤一下，等跟据的同伴会合后再开始反攻。

战后获得的道具：カチコチ石  
第二战的胜利条件：击破竜之ロラン/败北条件：ロラン战斗不能  
我方出场人物：ロラン

战斗说明：本章的战斗难度就会降低不少，如此第二战的boss战斗难度就会降低不少。

战后获得的道具：ビヨリス、ブックボス  
第二战的胜利条件：胜利条件：击破マティアス/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン、以及任意五人

战后获得的道具：クラッシュボム、ドライブソダ、バイタルンオール

AfterBreak选择：对话角色ラッシュ，选择“認めている”→“世界を守る”对话角色ルナナ，选择“禁忌魔法について教えて”→“どんな故もやつつける攻撃魔法”对话角色フィル，选择“女性へのアピールの仕方を聞く”→“だまされてはいない”。

战后按照“ルンゾ地方”→“ウインザード”→“山を登る”的顺序移动，进入第十六章。

Chapter 16

風と水の輪舞曲

按照“エルノ地方・氷風の聖域”→“氷風の聖域へ”的顺序移动，进入战斗。

胜利条件：击破サリ/败北条件：ロラン战斗不能  
我方出场人物：ロラン、以及任意两人

战斗说明：战斗开始后，如果主角等级不高的话最好先往后撤一下，等跟据的同伴会合后再开始反攻。

战后获得的道具：カチコチ石  
第二战的胜利条件：击破竜之ロラン/败北条件：ロラン战斗不能  
我方出场人物：ロラン

战斗说明：本章的战斗难度就会降低不少，如此第二战的boss战斗难度就会降低不少。

战后获得的道具：ビヨリス、ブックボス  
第二战的胜利条件：胜利条件：击破マティアス/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン、以及任意五人

战后获得的道具：クラッシュボム、ドライブソダ、バイタルンオール

AfterBreak选择：对话角色ラッシュ，选择“認めている”→“世界を守る”对话角色ルナナ，选择“禁忌魔法について教えて”→“どんな故もやつつける攻撃魔法”对话角色フィル，选择“女性へのアピールの仕方を聞く”→“だまされてはいない”。

战后按照“ルンゾ地方”→“ウインザード”→“山を登る”的顺序移动，进入第十六章。

Chapter 16

風と水の輪舞曲

按照“エルノ地方・氷風の聖域”→“氷風の聖域へ”的顺序移动，进入战斗。

胜利条件：击破サリ/败北条件：ロラン战斗不能  
我方出场人物：ロラン、以及任意两人

战斗说明：战斗开始后，如果主角等级不高的话最好先往后撤一下，等跟据的同伴会合后再开始反攻。

战后获得的道具：カチコチ石  
第二战的胜利条件：击破竜之ロラン/败北条件：ロラン战斗不能  
我方出场人物：ロラン

战斗说明：本章的战斗难度就会降低不少，如此第二战的boss战斗难度就会降低不少。

战后获得的道具：ビヨリス、ブックボス  
第二战的胜利条件：胜利条件：击破マティアス/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン、以及任意五人

战后获得的道具：クラッシュボム、ドライブソダ、バイタルンオール

AfterBreak选择：对话角色ラッシュ，选择“認めている”→“世界を守る”对话角色ルナナ，选择“禁忌魔法について教えて”→“どんな故もやつつける攻撃魔法”对话角色フィル，选择“女性へのアピールの仕方を聞く”→“だまされてはいない”。

战后按照“ルンゾ地方”→“ウインザード”→“山を登る”的顺序移动，进入第十六章。

Chapter 16

風と水の輪舞曲

按照“エルノ地方・氷風の聖域”→“氷風の聖域へ”的顺序移动，进入战斗。

胜利条件：击破サリ/败北条件：ロラン战斗不能  
我方出场人物：ロラン、以及任意两人

战斗说明：战斗开始后，如果主角等级不高的话最好先往后撤一下，等跟据的同伴会合后再开始反攻。

战后获得的道具：カチコチ石  
第二战的胜利条件：击破竜之ロラン/败北条件：ロラン战斗不能  
我方出场人物：ロラン

战斗说明：本章的战斗难度就会降低不少，如此第二战的boss战斗难度就会降低不少。

战后获得的道具：ビヨリス、ブックボス  
第二战的胜利条件：胜利条件：击破マティアス/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン、以及任意五人

战后获得的道具：クラッシュボム、ドライブソダ、バイタルンオール

AfterBreak选择：对话角色ラッシュ，选择“認めている”→“世界を守る”对话角色ルナナ，选择“禁忌魔法について教えて”→“どんな故もやつつける攻撃魔法”对话角色フィル，选择“女性へのアピールの仕方を聞く”→“だまされてはいない”。

战后按照“ルンゾ地方”→“ウインザード”→“山を登る”的顺序移动，进入第十六章。

Chapter 16

風と水の輪舞曲

按照“エルノ地方・氷風の聖域”→“氷風の聖域へ”的顺序移动，进入战斗。

胜利条件：击破サリ/败北条件：ロラン战斗不能  
我方出场人物：ロラン、以及任意两人

战斗说明：战斗开始后，如果主角等级不高的话最好先往后撤一下，等跟据的同伴会合后再开始反攻。

战后获得的道具：カチコチ石  
第二战的胜利条件：击破竜之ロラン/败北条件：ロラン战斗不能  
我方出场人物：ロラン

战斗说明：本章的战斗难度就会降低不少，如此第二战的boss战斗难度就会降低不少。

战后获得的道具：ビヨリス、ブックボス  
第二战的胜利条件：胜利条件：击破マティアス/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン、以及任意五人

战后获得的道具：クラッシュボム、ドライブソダ、バイタルンオール

AfterBreak选择：对话角色ラッシュ，选择“認めている”→“世界を守る”对话角色ルナナ，选择“禁忌魔法について教えて”→“どんな故もやつつける攻撃魔法”对话角色フィル，选择“女性へのアピールの仕方を聞く”→“だまされてはいない”。

战后按照“ルンゾ地方”→“ウインザード”→“山を登る”的顺序移动，进入第十六章。

Chapter 16

風と水の輪舞曲

按照“エルノ地方・氷風の聖域”→“氷風の聖域へ”的顺序移动，进入战斗。

胜利条件：击破サリ/败北条件：ロラン战斗不能  
我方出场人物：ロラン、以及任意两人

战斗说明：战斗开始后，如果主角等级不高的话最好先往后撤一下，等跟据的同伴会合后再开始反攻。

战后获得的道具：カチコチ石  
第二战的胜利条件：击破竜之ロラン/败北条件：ロラン战斗不能  
我方出场人物：ロラン

战斗说明：本章的战斗难度就会降低不少，如此第二战的boss战斗难度就会降低不少。

战后获得的道具：ビヨリス、ブックボス  
第二战的胜利条件：胜利条件：击破マティアス/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン、以及任意五人

战后获得的道具：クラッシュボム、ドライブソダ、バイタルンオール

AfterBreak选择：对话角色ラッシュ，选择“認めている”→“世界を守る”对话角色ルナナ，选择“禁忌魔法について教えて”→“どんな故もやつつける攻撃魔法”对话角色フィル，选择“女性へのアピールの仕方を聞く”→“だまされてはいない”。

战后按照“ルンゾ地方”→“ウインザード”→“山を登る”的顺序移动，进入第十六章。

Chapter 16

風と水の輪舞曲

按照“エルノ地方・氷風の聖域”→“氷風の聖域へ”的顺序移动，进入战斗。

胜利条件：击破サリ/败北条件：ロラン战斗不能  
我方出场人物：ロラン、以及任意两人

战斗说明：战斗开始后，如果主角等级不高的话最好先往后撤一下，等跟据的同伴会合后再开始反攻。

战后获得的道具：カチコチ石  
第二战的胜利条件：击破竜之ロラン/败北条件：ロラン战斗不能  
我方出场人物：ロラン

战斗说明：本章的战斗难度就会降低不少，如此第二战的boss战斗难度就会降低不少。

战后获得的道具：ビヨリス、ブックボス  
第二战的胜利条件：胜利条件：击破マティアス/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン、以及任意五人

战后获得的道具：クラッシュボム、ドライブソダ、バイタルンオール

AfterBreak选择：对话角色ラッシュ，选择“認めている”→“世界を守る”对话角色ルナナ，选择“禁忌魔法について教えて”→“どんな故もやつつける攻撃魔法”对话角色フィル，选择“女性へのアピールの仕方を聞く”→“だまされてはいない”。

战后按照“ルンゾ地方”→“ウインザード”→“山を登る”的顺序移动，进入第十六章。

Chapter 16

風と水の輪舞曲

按照“エルノ地方・氷風の聖域”→“氷風の聖域へ”的顺序移动，进入战斗。

胜利条件：击破サリ/败北条件：ロラン战斗不能  
我方出场人物：ロラン、以及任意两人

战斗说明：战斗开始后，如果主角等级不高的话最好先往后撤一下，等跟据的同伴会合后再开始反攻。

战后获得的道具：カチコチ石  
第二战的胜利条件：击破竜之ロラン/败北条件：ロラン战斗不能  
我方出场人物：ロラン

战斗说明：本章的战斗难度就会降低不少，如此第二战的boss战斗难度就会降低不少。

战后获得的道具：ビヨリス、ブックボス  
第二战的胜利条件：胜利条件：击破マティアス/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン、以及任意五人

战后获得的道具：クラッシュボム、ドライブソダ、バイタルンオール

AfterBreak选择：对话角色ラッシュ，选择“認めている”→“世界を守る”对话角色ルナナ，选择“禁忌魔法について教えて”→“どんな故もやつつける攻撃魔法”对话角色フィル，选择“女性へのアピールの仕方を聞く”→“だまされてはいない”。

战后按照“ルンゾ地方”→“ウインザード”→“山を登る”的顺序移动，进入第十六章。

Chapter 16

風と水の輪舞曲

按照“エルノ地方・氷風の聖域”→“氷風の聖域へ”的顺序移动，进入战斗。

胜利条件：击破サリ/败北条件：ロラン战斗不能  
我方出场人物：ロラン、以及任意两人

战斗说明：战斗开始后，如果主角等级不高的话最好先往后撤一下，等跟据的同伴会合后再开始反攻。

战后获得的道具：カチコチ石  
第二战的胜利条件：击破竜之ロラン/败北条件：ロラン战斗不能  
我方出场人物：ロラン

战斗说明：本章的战斗难度就会降低不少，如此第二战的boss战斗难度就会降低不少。

战后获得的道具：ビヨリス、ブックボス  
第二战的胜利条件：胜利条件：击破マティアス/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン、以及任意五人

战后获得的道具：クラッシュボム、ドライブソダ、バイタルンオール

AfterBreak选择：对话角色ラッシュ，选择“認めている”→“世界を守る”对话角色ルナナ，选择“禁忌魔法について教えて”→“どんな故もやつつける攻撃魔法”对话角色フィル，选择“女性へのアピールの仕方を聞く”→“だまされてはいない”。

战后按照“ルンゾ地方”→“ウインザード”→“山を登る”的顺序移动，进入第十六章。

Chapter 16

風と水の輪舞曲

按照“エルノ地方・氷風の聖域”→“氷風の聖域へ”的顺序移动，进入战斗。

胜利条件：击破サリ/败北条件：ロラン战斗不能  
我方出场人物：ロラン、以及任意两人

战斗说明：战斗开始后，如果主角等级不高的话最好先往后撤一下，等跟据的同伴会合后再开始反攻。

战后获得的道具：カチコチ石  
第二战的胜利条件：击破竜之ロラン/败北条件：ロラン战斗不能  
我方出场人物：ロラン

战斗说明：本章的战斗难度就会降低不少，如此第二战的boss战斗难度就会降低不少。

战后获得的道具：ビヨリス、ブックボス  
第二战的胜利条件：胜利条件：击破マティアス/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン、以及任意五人

战后获得的道具：クラッシュボム、ドライブソダ、バイタルンオール

AfterBreak选择：对话角色ラッシュ，选择“認めている”→“世界を守る”对话角色ルナナ，选择“禁忌魔法について教えて”→“どんな故もやつつける攻撃魔法”对话角色フィル，选择“女性へのアピールの仕方を聞く”→“だまされてはいない”。

战后按照“ルンゾ地方”→“ウインザード”→“山を登る”的顺序移动，进入第十六章。

Chapter 16

風と水の輪舞曲

按照“エルノ地方・氷風の聖域”→“氷風の聖域へ”的顺序移动，进入战斗。

胜利条件：击破サリ/败北条件：ロラン战斗不能  
我方出场人物：ロラン、以及任意两人

战斗说明：战斗开始后，如果主角等级不高的话最好先往后撤一下，等跟据的同伴会合后再开始反攻。

战后获得的道具：カチコチ石  
第二战的胜利条件：击破竜之ロラン/败北条件：ロラン战斗不能  
我方出场人物：ロラン

战斗说明：本章的战斗难度就会降低不少，如此第二战的boss战斗难度就会降低不少。

战后获得的道具：ビヨリス、ブックボス  
第二战的胜利条件：胜利条件：击破マティアス/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン、以及任意五人

战后获得的道具：クラッシュボム、ドライブソダ、バイタルンオール

AfterBreak选择：对话角色ラッシュ，选择“認めている”→“世界を守る”对话角色ルナナ，选择“禁忌魔法について教えて”→“どんな故もやつつける攻撃魔法”对话角色フィル，选择“女性へのアピールの仕方を聞く

战时说明：第一场战斗是主角跟v22的自己战斗，如果主角能力比较弱，可提前准备一些道具。开始战斗后可以直接传回，等敌人过来后再进行移动并攻击。战时获得的道具 **ドライブボール**

战时按照“エルゾ地方”→“リクベート”→“街で一息つく”的顺序移动，进入第十七章。

按照“エルゾ地方”→“リクベート”→“应战する”的顺序移动，进入战斗。

胜利条件：击败全部敌人/败北条件：我方被全灭  
我方出场人物：ロラン，以及任意五人  
战时说明：地形比较复杂，尽量不要让同伴落单，敌人的援军会从地图上右方、右侧、左下依次登场。

战时获得的道具：ピヨリ草、ブクバク石

AfterBreak选择：对话角色リナ，选择“まずい”→“調味料を覗いてみる”对话角色サティ，选择“スパークの味を覗いてみる”对话角色キヤバ，选择“乐胜だった一気持いい感じ”。

战时按照“シルビーク海岸”→“シルビーク海岸”→“海岸に集結する”的顺序移动，进入第十八章。

按照“シルビーク海岸”→“シルビーク海岸”→“准备を完了する”的顺序移动，进入战斗。

胜利条件：击败アティマ、ジョジョ/败北条件：我方被全灭  
我方出场人物：ロラン、アルナイ，以及任意四人  
战时说明：选择“人々を守るためだ”→“正義は地味でやない”为アティマ好感度上升，选择“人々を守るためだ”→“マスタ マティアスは悪だ”为アルナイ好感度上升，选择“邪魔しているのはそちらだ”为アルナイ好感度上升。

战时说明：本关的地形比较复杂，左路、右路，都有把门的杂兵怪物，想要速战速决十分困难。战斗开始一段时间后，我方初始的位置附近会出现两个敌人的援军，大家提前做好准备，以防出现腹背受敌的不利状况。

战时获得的道具：ピヨリ草

AfterBreak选择：对话角色ボブリ，选择“意識するの必要ないでしょーよくわかんない”对话角色ルナルナ，选择“おいしいお茶が飲みたい”一战战时

战时按照“シルビーク海岸”→“死者の門”→“マスタを倒す”的顺序移动，进入第十九章。

按照“シルビーク海岸”→“死者の門”→“マスタを倒す”的顺序移动，进入战斗。

胜利条件：击败バルバ/败北条件：我方被全灭  
我方出场人物：ロラン，以及任意五人  
战时说明：第一场战斗boss及其身边的两名杂兵都拥有很强的技能，需要小心应对。第二场战斗则是比较单纯的杂兵战，多注意恢复即可。

战时获得的道具：ピヨリ草、炸裂爆弹炸弹

第二场的胜利条件：击败全部敌人/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン，以及任意五人

战时按照“カルトゥーラ地方”→“耳をすませる”的顺序移动，进入战斗。

胜利条件：任意角色到达指定地点/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン，以及任意五人

战时按照“カルトゥーラ地方”→“耳をすませる”的顺序移动，进入战斗。

胜利条件：任意角色到达指定地点/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン，以及任意五人

AfterBreak选择：对话角色ラッシュ，选择“助けてほしいー早くくなんない”对话角色アルテイ，选择“ボウがけ付いている”→“笑いばす”对话角色ディア，选择“考えたって答えは出ない”→“みんなディア様が大好き”。

战时按照“王都カルナヴァ”→“城門前”→“城下町に入る”的顺序移动，进入第二十章。

按照“カルトゥーラ地方”→“耳をすませる”的顺序移动，进入战斗。

胜利条件：击败全部敌人/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン，以及任意五人

战时说明：这一战的敌人的能力都很高，尤其是巫师会使用范围魔法魔法，而三只狗则会先在每次行动开始前恢复5%的HP。如果玩家感到吃力，还是先走安全路线一下吧。

战时获得的道具：ヌクヌク草、フレアボム

AfterBreak选择：对话角色リナ，选择“リナも怖い話が好きだよ”→“カレンに聞かせ”对话角色ボブリ，选择“ボブリの愚問は”→“魔女の幸せ”对话角色サティ，选择“昔の魔法協会のことを聞く”→“翼があるのがうらやましい”。

战时按照“カルサド地方”→“イステイア”→“ババを倒す”的顺序移动，进入第二十一章。

按照“カルサド地方”→“イステイア”→“旅順の仲へ”的顺序移动，进入战斗。

胜利条件：击败バルバ/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン，以及任意五人

战前选择：进入第二十八章“炎火”的逃脱方法为“今は協力しよう”→“マスタの遺体を”→“目的は一致だ”的顺序选择。

战时说明：本关的HP大部分敌人都有范围魔法攻击，而且攻击力不俗，boss的HP更是厚到了2000点，另外boss不但本身会吸血攻击，身边还有两个会补血的杂兵，持久战在所难免。

战时获得的道具：ドライブボール

AfterBreak选择：对话角色ラッシュ，选择“正義のために”→“女王と騎士団は変わった”对话角色キヤバ，选择“キヤバのオート教習”→“習う”对话角色フィル，选择“牢獄を説明する”→“それは羨ましい”。

战时按照“カルトゥーラ地方”→“モース監獄”→“牢獄で過ごす”的顺序移动，进入第二十二章。

按照“カルトゥーラ地方”→“モース監獄”→“牢獄で過ごす”的顺序移动，进入战斗。

胜利条件：任意角色到达指定地点/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン，以及任意五人

战时选择：选择“アティマを助けて行く”进入第二十三章“无常”（推荐此选项，关系到26章“炎火”的结局）

战时按照“カルサド地方”→“イステイア”→“ババを倒す”的顺序移动，进入第二十三章。

战时说明：本关只要任意人到达指定地点

战时按照“カルサド地方”→“イステイア”→“ババを倒す”的顺序移动，进入战斗。

胜利条件：任意角色到达指定地点/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン，以及任意五人

战时按照“カルサド地方”→“イステイア”→“ババを倒す”的顺序移动，进入战斗。

胜利条件：任意角色到达指定地点/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン，以及任意五人

点就可以过关。沿途的敌人可以选择边战边走的方式，新加入的同伴カレン的能力还是比较强的，玩家需要合理利用。

战时获得的道具：バイクランボル

AfterBreak选择：对话角色ジョジョ，选择“魚の骨を取り出す”→“ファティマのことは？”对话角色カレン，选择“そういうことになっておくと”→“困ります”。

战时按照“カルトゥーラ地方”→“モース監獄”→“牢獄で過ごす”的顺序移动，进入第二十三章。

按照“カルトゥーラ地方”→“モース監獄”→“牢獄で過ごす”的顺序移动，进入战斗。

胜利条件：击败カレン/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン，以及任意五人

战时说明：カレン的物理攻击力很高，而且普通攻击具有范围效果，（面前的“格”），不过其魔法防御力和移动力都很低，可以作为奇兵来突破突破口。

战时获得的道具：メテオボム

AfterBreak选择：对话角色ディア，选择“気になって仕方ない”→“気合を入れて欲しい”对话角色サティ，选择“声しかつた”→“不安じゃない”。

战时按照“カルトゥーラ地方”→“カルサス街道”→“王宮を目指す”的顺序移动，进入第二十四章。

按照“カルトゥーラ地方”→“モース監獄”→“牢獄で過ごす”的顺序移动，进入战斗。

胜利条件：击败リヒテル/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン，以及任意五人

战时说明：リヒテル的行动速度非常快（AO达到了46），而且其普通攻击具有贯通两格的效果，玩家在注意站位的同时多注意回避即可。另外其身边两个负责恢复的魔法师如果不及时处理，也会成为战斗的隐患。

战时获得的道具：メテオボム

AfterBreak选择：对话角色ディア，选择“気になって仕方ない”→“気合を入れてほしい”对话角色サティ，选择“声しかつた”→“不安じゃない”。

战时按照“カルトゥーラ地方”→“カルサス街道”→“王宮を目指す”的顺序移动，进入第二十四章。

按照“カルトゥーラ地方”→“カルサス街道”→“王宮を目指す”的顺序移动，进入战斗。

胜利条件：击败シュティナー/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン，以及任意五人

战时说明：boss是之前曾协助过我们的NPC，擅长魔法攻击，物理攻击力也比较可观。另外在本关加入我方角色アティマ是很强的，她的冰魔法会有一定概率让敌人行动不能，即使在游戏后期也是非常强力的技能。

战时获得的道具：ドライブボール

AfterBreak选择：对话角色キヤバ，选择“戦い”→

按照“カルトゥーラ地方”→“カルサス街道”→“王宮を目指す”的顺序移动，进入第二十四章。

按照“カルトゥーラ地方”→“カルサス街道”→“王宮を目指す”的顺序移动，进入战斗。

胜利条件：击败シュティナー/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン，以及任意五人

战时说明：boss是之前曾协助过我们的NPC，擅长魔法攻击，物理攻击力也比较可观。另外在本关加入我方角色アティマ是很强的，她的冰魔法会有一定概率让敌人行动不能，即使在游戏后期也是非常强力的技能。

战时获得的道具：ドライブボール

AfterBreak选择：对话角色キヤバ，选择“戦い”→

## Chapter 18

### 決戦



## Chapter 21

### 喪われし響き

按照“カルサド地方”→“イステイア”→“旅順の仲へ”的顺序移动，进入战斗。

胜利条件：击败バルバ/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン，以及任意五人

战前选择：进入第二十八章“炎火”的逃脱方法为“今は協力しよう”→“マスタの遺体を”→“目的は一致だ”的顺序选择。

战时说明：本关的HP大部分敌人都有范围魔法攻击，而且攻击力不俗，boss的HP更是厚到了2000点，另外boss不但本身会吸血攻击，身边还有两个会补血的杂兵，持久战在所难免。

战时获得的道具：ドライブボール

AfterBreak选择：对话角色ラッシュ，选择“正義のために”→“女王と騎士団は変わった”对话角色キヤバ，选择“キヤバのオート教習”→“習う”对话角色フィル，选择“牢獄を説明する”→“それは羨ましい”。

战时按照“カルトゥーラ地方”→“モース監獄”→“牢獄で過ごす”的顺序移动，进入第二十二章。

## Chapter 22

### 不浄なる鉄鎖

按照“カルトゥーラ地方”→“モース監獄”→“牢獄で過ごす”的顺序移动，进入战斗。

胜利条件：任意角色到达指定地点/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン，以及任意五人

战时选择：选择“アティマを助けて行く”进入第二十三章“无常”（推荐此选项，关系到26章“炎火”的结局）

战时按照“カルサド地方”→“イステイア”→“ババを倒す”的顺序移动，进入第二十三章。

战时说明：本关只要任意人到达指定地点

战时按照“カルサド地方”→“イステイア”→“ババを倒す”的顺序移动，进入战斗。

胜利条件：任意角色到达指定地点/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン，以及任意五人

## Chapter 23

### 无常

按照“カルトゥーラ地方”→“モース監獄”→“牢獄で過ごす”的顺序移动，进入战斗。

胜利条件：击败カレン/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン，以及任意五人

战时说明：カレン的物理攻击力很高，而且普通攻击具有范围效果，（面前的“格”），不过其魔法防御力和移动力都很低，可以作为奇兵来突破突破口。

战时获得的道具：メテオボム

AfterBreak选择：对话角色ディア，选择“気になって仕方ない”→“気合を入れて欲しい”对话角色サティ，选择“声しかつた”→“不安じゃない”。

战时按照“カルトゥーラ地方”→“カルサス街道”→“王宮を目指す”的顺序移动，进入第二十四章。

## Chapter 23

### 退路

按照“カルトゥーラ地方”→“モース監獄”→“牢獄で過ごす”的顺序移动，进入战斗。

胜利条件：击败リヒテル/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン，以及任意五人

战时说明：リヒテル的行动速度非常快（AO达到了46），而且其普通攻击具有贯通两格的效果，玩家在注意站位的同时多注意回避即可。另外其身边两个负责恢复的魔法师如果不及时处理，也会成为战斗的隐患。

战时获得的道具：メテオボム

AfterBreak选择：对话角色ディア，选择“気になって仕方ない”→“気合を入れてほしい”对话角色サティ，选择“声しかつた”→“不安じゃない”。

战时按照“カルトゥーラ地方”→“カルサス街道”→“王宮を目指す”的顺序移动，进入第二十四章。

## Chapter 24

### 裁きの剣を反逆者に

按照“カルトゥーラ地方”→“カルサス街道”→“王宮を目指す”的顺序移动，进入战斗。

胜利条件：击败シュティナー/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：ロラン，以及任意五人

战时说明：boss是之前曾协助过我们的NPC，擅长魔法攻击，物理攻击力也比较可观。另外在本关加入我方角色アティマ是很强的，她的冰魔法会有一定概率让敌人行动不能，即使在游戏后期也是非常强力的技能。

战时获得的道具：ドライブボール

AfterBreak选择：对话角色キヤバ，选择“戦い”→

“記憶におさめる”、对话角色**フアティマ**，选择“好きにすれば”→“仲間だから”、对话角色**サティ**，选择“自分の方が強い”→“寂しいから”。

战后将“王都**カルナヴァ**・城下町广场”城下町に入る”的顺序移动，进入第二十五章。

## 忠诚

按照“**カルナヴァ**王宮→王宮回廊→王宮に乗り込む”的顺序移动，进入战斗。

胜利条件：击破全部敌人/败北条件：我方被全灭  
我方出场人物：**ロラン**、以及任意五人  
战斗说明：本章又连续两场战斗，第二场是对三个boss的战斗。第一场的时候尽量积攒DP槽，这样第二场战斗时会相对简单一些。  
战后获得道具：**カチコチ石**  
第二战胜利条件：击破全部敌人/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：**ロラン**，以及任意五人  
战斗说明：**ガストン**出现，要进行几次才能攻击到我，趁着这段时间我们先尽量攻击北面的两个boss，如果上一场战斗DP槽累积顺利，这一场战斗会比较简单，全力击破其中一个boss后，战斗就更简单了，只是boss的FD攻击具有秒杀的威力，务必小心。

## 慈悲なる女王に花束を

按照“**カルナヴァ**王宮→“剣のバラ園”→“バラ園に向かう”的方式移动，进入战斗。  
胜利条件：击破**バルバ**/败北条件：我方被全灭  
我方出场人物：**ロラン**，以及任意五人  
战斗说明：虽然老对手了，但是其能力却有不少提高，慢慢的稳扎稳打是最保险的办法。  
战后获得道具：**バイタルンエキス**、**ドライブボール**  
AfterBreak选择：对话角色**ディア**，选择“ディア様の声のおかげ”→“意見を覆してみる”、对话角色**フアティマ**，选择“頼りにしている”→“逝る”  
对话角色“**カレン**”，选择“お父さんはどんな人？”→“誰だって辛い時はあるよ”。

战后按照“**シルビ**・ク海”→“封印大陆”→“浮上した穴へ”的顺序移动，进入第二十七章。

## 眠れる大地

按照“**シルビ**・ク海→死者の門→死者の門へ”的方式移动，进入战斗。  
胜利条件：击破**バルバ**/败北条件：我方被全灭  
我方出场人物：**ロラン**，以及任意五人  
战斗说明：Boss还是**バルバ**，按照之前的稳扎稳打战术进行即可，如果感觉吃力，建议先去练级练级，因为接下来的几章将更加艰巨。本战结束后获得魔剑。  
战后获得道具：**メンタルンオール**、**マナ・マテリアル**  
AfterBreak选择：本章战斗结束后就可以跟好感度超过一半的同伴进行特殊对话了。对话时的插画在通关后开启的特典“**ギャラリ**”模式里可以进行浏览。  
战后按照“**カルナヴァ**王宮→王宮回廊→出发准备をする”的顺序移动，进入第二十八章。

## 天火

只要 直接按照上文攻略中提示的方法选择战前选项，就可以进入本关，否则就会进入“深き暗のほとり”。

按照“**シルビ**・ク海→封印大陆→大陆を進む”的方式移动，进入战斗。

胜利条件：击破**アルティ**/败北条件：我方被全灭  
我方出场人物：**ロラン**、**フアティマ**，以及任意四人  
战后获得道具：**フェザー・ワンド**、**ダンマリ石**、**カチコチ石**

战后**アルティ**归队，按照“**アルタナ**”→“死者の回廊”→“道なき道を行く”的顺序移动，进入第二十九章。

## 深き暗のほとり

按照“**シルビ**・ク海→封印大陆→大陆を進む”的方式移动，进入战斗。  
胜利条件：击破**フアティマ**、**ジョジョ**/败北条件：我方被全灭  
我方出场人物：**ロラン**、**アルティ**，以及任意四人  
战斗说明：建议主角先跟地图下方的同伴会合，再一起发动进攻，虽然**フアティマ**、**ジョジョ**的能力有所增强，但身体变化不大，沿用稳扎稳打的战术即可。  
战后获得道具：**メンタルンオール**、**バイタルンオール**、**パンノウ药**  
战后**フアティマ**、**ジョジョ**归队，按照“**アルタナ**”→“死者の回廊→道なき道を行く”的顺序移动，进入第二十九章。

## 遺志を継ぐもの

按照“**アルタナ**”→“死者の回廊”→“進むへ向かう”的方式移动，进入战斗。  
胜利条件：击破**バルバ**/败北条件：我方被全灭  
我方出场人物：**ロラン**，以及任意五人  
战后获得道具：**ドライブボール**  
第二战胜利条件：击破**バルバ**/败北条件：我方被全灭

我方出场人物：**ロラン**，以及任意五人  
战斗说明：两场战斗都是对付**バルバ**，第一战推荐从左路进军，沿途将杂兵清除掉即可。第二战不能继承前战的DP，无形中加大了游戏难度，而boss的能力更是达到了前所未有的高度 由于我方队员初始位置并不理想，所以稍不留神就会陷入十分被动的局面，从地图下方向上移动企图攻击主角的杂兵，要用魔法师的远距离魔法尽早消灭，不然地图右侧的主角一行就会出现被围攻的不利状况，用最慢的时间将杂兵清理干净，之后的胜利也就近在眼前了。  
战后获得道具：**リババオール**  
战后按照“**アルタナ**”→“圣域”→“最终决战に挑む”的顺序移动，进入第三十章。

## 无垢なる魂の国

在对话中选择“はい”确认

后，开始最终决战。  
胜利条件：击破**エリシア**/败北条件：我方被全灭  
我方出场人物：**ロラン**，以及任意五人  
第二战胜利条件：击破**エリシア**/第一战败北条件：我方被全灭  
我方出场人物：**ロラン**，以及任意五人  
战斗说明：最后 敌人的能力高的高深，建议大家还是做好充足的准备再来挑战，各种强力的装备、道具此时也必须要再考虑了，尽量筹备吧。第一场战斗的boss**エリシア**并不难，倒是沿途的杂兵能力强的吓人，不过只要慢慢清透，过关只是时间问题。本章的第二战依然不会继承第一场战斗的DP，所以尽快积累DP就成了当务之急，大家移动的时候尽量避开其正前方，因为boss会使用4x6格的地图炮，被打中后可不是什么好玩的事情 积累了足够的DP后，尽量一击将气将其灭掉，不然拖得越久，其每回合350点的HP恢复量对我们就越不利 如果大家始终都无法战胜量找boss的话，就建议大家多去做做任务“火山に住まうモノ”，这个任务的报酬是道具“**マナ・マテリアル**”，效果是对敌人造成HP1000点的伤害，如此一来战胜最终boss就相对容易多了  
战后获得道具：无

## 通关追加要素

在游戏通关之后，会显示存档通关进度，并开启**ギャラリ**、“**シン**再生”、“**サウンドテスト**”这个选项，以后再进入游戏时只要从菜单中选中“おまけ”，读取进度之后就可以自由欣赏原画和BGM了。

接着通关进度可以进行一周目游戏，二周目游戏会继承一周目游戏时的金钱、所持品、同伴、等级、以及好感度。



# ——在童话般的世界与信赖的伙伴去冒险





# 大乱斗 スマッシュ ボックス

亚空间使者模式是本作新加入的，以横版动作过关的形式呈现。该模式拥有与各自明星量身打意的原创剧本和风格各异的游戏关卡，看到原本没有任何交集的众明星们为了同一个目的走到一起并携手抗敌，所带来的感动与震撼将是前所未有的。由于以上原因，亚空间使者模式自然而然地成为了本作的主打模式，这一点看单人游戏菜单中该模式所占位置与篇幅就可以了解到，这么盛大而精彩的游戏模式，我们没有任何理由不把它研究个彻彻底底。

在这个模式中，每个关卡通过之后都会在大地图上该关卡所在位置打上标

记，标记分为皇冠和旗两种，其中在冠军表示该关卡已经通关通过。各项要素并无差别，反之以原则来讲该关卡尚未获得要素，需要继续探索挖掘。而皇冠标记的达成无非由以下五个条件所决定：1. 开启全部的蓝色宝箱；2. 获得其它影响难度的特殊位置宝物；3. 进入过全部的1-4；在两个亚空间关卡内收集并全部同伴的亚空间模型；5. 周日通关后战胜一位隐藏挑战者而将其收为同伴。本篇研究目的就是引导你起而迈向亚空间使者模式100%完成度之路，同时将各关卡内CD、模型、贴纸等宝物的固定位置做一欠周密的揭秘，以达成最高的收集效率。

无论是出于好奇还是为了解隐藏角色，每个大乱斗X的玩家都不免要进入亚空间使者模式开荡一番，但至今仍为该模式100%完成度而苦苦探索的玩家始终不在少数，现在请跟笔者一起完美踏破亚空间吧。 □文/新之助&小白、责编 七曜

## 天空界/Skyworld

1. 2段分数从云层顶端下落过程中，第一个落脚点在左上角角的蓝色宝箱里
2. 获得上面宝物后，下落至最低点后右行不过道场尽头平台上的蓝色宝箱里
3. 第一场通过开始的强制杂兵战后，右行过天空平台上的橙色宝箱里
4. 第一场通过观赛车式组合平台后继续右行来到一处难下而升高的地形，进入第二块升降地板所遮蔽的隐藏1，原点在下方角角的蓝色宝箱里
5. 获得上面宝物后，随强制卷轴上并到达顶端，强制卷轴停止时出现的蓝色宝箱里

## 云海/Sea of Clouds

6. 第二场通过大星之空关卡后，左行不运可以看到空中大群的易碎冰块，不管将其击碎还是作为落脚点上跳跃，到达场景上方的平台处，1. 右下方云层上的蓝色宝箱里
7. 第一场右行至尽头后，不理会箭头指示，右场右的边线勇敢跳下去，下方易碎冰块所组成的薄层平台上的蓝色宝箱里

## ジャングル/The Jungle

8. 初始场景右行1. 远地面石块下方隐藏的橙色宝箱里，借助炮筒发射的威力击碎下方石块后获得。
9. 第一场场景右行不远处，第一组滑轴机关上方的蓝色宝箱里，七打滑轴即可开启。
10. 获得上面宝物后继续右行不远，被右角落石板所遮蔽的蓝色宝箱里，利用滑轴机关击碎石板后获得。
11. 获得上面宝物后垂直上爬到顶端平台，利用滑轴机关击碎石块露出隐藏门，进入后右行下方角角的蓝色宝箱里。
12. 第二场场景右行随强制卷轴上升过程中，本国突出平台上层设落。
13. 第三场景落下至左侧平台有红色门的平台，进入后右行下方角角的蓝色宝箱里

## 平地/The Plain

14. 初始场景右行中途易碎冰块所形成对道路的前端上方蓝色宝箱里，宝筒在宝座上后部分易碎冰块后跳上顶端，再跳起使用空中攻击击来开启。
15. 获得上面宝物后，右行进入一条通道，快速向右移动躲避滚动挡板的挤压，活动

# 宝物与同伴位置大揭秘



挡板移动范围尽头的蓝色宝箱里。

16 获得上面宝物后落下继续向右行前进，利用攀地技能和连续二段跳往垂直向上的通道上攀登，进入通道上方高台(1)，房间上方砖块会膨胀附着和右下方角落的橙色宝箱里各有一件宝物。

### 湖/The Lake

17 BOSS战后的第一个场景，进入第一扇蓝色门后左行至道路尽头的橙色宝箱里，18 沿河道漂流过程中跳跃进入空中的门，房间上方平台被石块所遮蔽的橙色宝箱里，利用滑翔机机关碎石块后获得。

### 荒废了的动物园 The Ruined Zoo

19 打败BOSS后的第一个场景，上层道路地面上的橙色宝箱里。

20 打败BOSS后的第一个场景，利用弹簧跳上高台，右行不远落下后转身进入左侧门，房间中央冰平台上的橙色宝箱里，21 获得上面宝物后往继续向右行，通过限制杂兵后平台右边缘落下，左下方角落的蓝色宝箱里。

### 战场的堡 The Battlefield Fortress

22 初始场景直道至文字下方途中，在最高处平台上的钥匙后右行至右侧门，通过后右行至尽头进入红色门，房间右上方角落的橙色宝箱里，23 第四场景通过强制杂兵战后左行不远进入强制卷轴，途中在左下方死角处获得。

24 第五场景落下后走桌旁右构造，进入第一辆可车继续走下方方的门，进入后地继续向右行至尽头角落的橙色宝箱和空中宝箱各有一件宝物。

### 森/The Forest

25 初始场景通过强制杂兵战后右行不远可以看到，向红色门，跳跃翻过树根转身从缺口进入，门上方平台的橙色宝箱里。

26 获得上面宝物后出门继续向右行，跳跃翻过树根附近左下方角落的蓝色宝箱里。

27 第一场景利用弹簧跳跃登上高台后，再次利用石制弹簧跳跃登上蓝色宝箱里，28 获得上面宝物后继续向右行，途中第一个平台右边缘被石块所遮蔽的橙色宝箱里，攻击后平台右边缘后获得。

29 第二场景右行，途中在中央的蓝色宝箱里，利用滑翔机机关碎石块后获得。

30 至空中城堡模式通关后，初始场景通过强制杂兵战后右行至，进入平台上方中央的蓝色宝箱里。

### 研究施設 The Research Facility (左)

31 第一场景搭乘电梯上一层楼，右行至尽头集装塔上的橙色宝箱里，32 第四场景进入至尽头获得钥匙，回到强制杂兵战后右行至尽头获得钥匙，回到强制杂兵战后右行至尽头获得钥匙，回到强制杂兵战后右行至尽头获得钥匙。

### 湖畔/The Lake Shore

33 第一场景的强制卷轴后期路上，在行

着的橙色宝箱里。

34 初始场景搭乘电梯后，路上跳上石制通道，向道路左侧上方跳跃登上高台，进入土墙易碎块处露出的隐藏门，房间左行至尽头角落的橙色宝箱和蓝色宝箱里各有一件宝物。

35 获得上面宝物后出门继续向右行，开启上层门后右行不远遇到，手持双刀的黑色敌人，将其击入后跳跃进入空中出现的隐藏门，房间上方平台的橙色宝箱里。

36 关卡通关后，在场景地面上的橙色宝箱和蓝色宝箱里各有一件宝物，固定平台内。

### 道への道 The Path to the Ruins

37 初始场景搭乘电梯后继续向右行，勇敢地下路途中第一个平台进入隐藏门，房间内是易碎块，高台的砖块空洞里共有四件宝物，小心地走部分易碎块处不断爬上去获取，其中一件宝物关角是空

间模式模式完成度，不可反复获得。

38 获得上面宝物后出门继续向右行，可方不远处至平台脚下上的橙色宝箱里，跳跃时注意避开雷电网。

39 第二场景通过强制杂兵战后右行至尽头，向上方跳跃登上高台左角角落的蓝色宝箱里，获取时主要需上方角角落的火机关。

40 第二场景后期搭乘电梯上楼后，在行

不远地面上的蓝色宝箱里。

### 洞窟/The Cave

41 初始场景通过强制杂兵战后继续向右行，并不要急通过路，从右侧平台，站在左侧高台上保持平衡后落下形成通道，通过并进入右上方角落的隐藏门，房间上方平台中的蓝色宝箱和下方地面上的橙色宝箱里各有一件宝物，向右侧平台左侧向中前进，行动不易快速

活可以先到其中一件宝物后，再次进入时向右侧平台左侧向中前进。

42 获得上面宝物后，回到左侧平台，等待活动后离开后迅速从平台落下，最底层左侧角落平台上的橙色宝箱里。

43 第一场景，向右行，进入后右行落下位置右侧平台上的门，房间中央平台上的蓝色宝箱和右下方角落的橙色宝箱里各有一件宝物，其中中央平台上有一个蓝色宝箱。

### 遗迹/The Ruins

44 初始场景搭乘电梯后，右行来到活动平台地牢，从塔顶平台位置右上方活动平台上释放，从平台下跳下可以看到，此宝箱关弄到空中使者模式完成度，不可反复获得。

45 第二场景强制卷轴一路右行通过强制杂兵关地牢后，右角易碎块处所组成对轨道路的破墙上方橙色宝箱里，强制卷轴时

Wii	本名: 任天堂明星大乱斗X	FEED
	NINTENDO 7140日元	
対応機种	DVD ROM 日版	2008年1月24日
		1-4人 1格

# 亚空间完美踏破指南书!!



尽量贴着右侧跑动，第一时间击破下层易碎冰块后迅速通过并转身爬上顶端开启。  
64 获得上面宝物后继续右行，搭乘平台随轴带下降过程中，通过冰刺地带后迅速进入左下方平台上的门。房间右侧空中的蓝色宝箱里。

47 攀上强盗通过连接机关后继续右行不远，地面上并排的两个红色机关处攻击右侧的机关使中央的地面下沉，进入露出的隐藏门，房间左上方平台的蓝色宝箱和橙色宝箱里各有一件宝物。  
48 亚空空间使者模式通关后，第三场景强制卷轴一路滑至底部进入左侧空中新出现的门，沃尔夫作为挑战者登场。

### 荒野/The Wilds (左上)

49 初始场景通过向下的强制卷轴后右行穿过一条通道，从通道出来转身跳至左上方高台进入红色门，场景左侧的蓝色宝箱和右上的橙色宝箱里各有一件宝物。  
50 获得上面宝物后出门继续右行不远，易碎冰块所成连续空隙的橙色宝箱里。  
51 第二场景通过向下的强制卷轴后，进入连续炮筒地带右上方平台上的门，房间里左上方平台的橙色宝箱和右侧的两个蓝色宝箱里各有一件宝物。

### 遗迹深洞 The Ruined Hall

—BOSS战关卡，由于没有无关部分，自然也就无从谈及寻宝了。

### 荒野/The Wilds (右下)

52 初始场景向下的强制卷轴过程中，利用前四个滑轴机关后继续下降右行后，左下方死龙甲冑站旁，强制性地从尽量站屏幕右侧沿地面向左跑，第一时间击破出现的滑轴机关研究所。

轴机关，落地后转身左行拾取。

53 获得上面宝物后右行不远的两个升降梯处，搭乘右侧升降梯上升至顶端后跳下，通过中间升降梯随之上升所露出的空脚进入左下方的门，房间内利用巨大滑轴机关击碎冰块后左侧的橙色宝箱里。  
54 第一场景全移动平台上升通过两侧石壁不断向中间所出的地窖后，上行至顶端出去左下方角落的橙色宝箱里。

### 湿地/The Swamp

65 初始场景沿第一个有上升气流的深洞右行下落，右下方角落的橙色宝箱里。  
66 第二场景乘强制卷轴上升过程中，进入中途左一个平台上的门，借助上升气流跳至房间左上方的橙色宝箱里。  
57 BOSS战后的第一个场景，右行至第五组弹管处，利用弹管跳至到达左上方平台橙色宝箱里。  
58 获得上面宝物后右行，进入排列在一起的三块下沉方块的门，房间中央平台上蓝色宝箱和左侧平台的橙色宝箱里各有一件宝物。  
59 第三场景强制机关战后右行不近，进入连续炮筒地带右上方空中所出现的门，跳下并挑战者登场，将击败后成为可选角色。

### 研究设施 The Research Facility (右)

60 初始场景右行至尽头，开启右侧墙上的红色机关后迅速跳下，趁房间很暗时进入左下方的门，上方平台上的橙色宝箱里。  
61 BOSS战后的第二个场景，右行不近大量乘强制卷轴下降，右行至第二层乘箱所造成的蓝色宝箱里，注意不要同时击破下层乘箱，否则宝箱会直接掉下来。  
62 BOSS战后的第二个场景，通过强制机关战击败右侧的红色机关，利用出现的活

动平台下降途中跳至左侧平台，攻击引爆点并右行跳入隐藏门，房间中部的蓝色宝箱和左侧的橙色宝箱里各有一件宝物。  
63 BOSS战后的第二个场景，进入上方传送点后右行至尽头的橙色宝箱里。

### エイシャント遺跡外部 Outside the Ancient Ruins

64 初始场景右行下远来到乘强制卷轴的桥，从桥上落下进入下方的门，进入后模型与角色同从天而降，迅速从空中着陆后来到门口处等待，模型落下时使用前段武器击取。  
65 获得上面宝物后出门回到桥上，桥右空中的蓝色宝箱里。  
66 获得上面宝物后继续前进，右行不远转身跳上易碎冰块所形成的平台，跳起进入上方空中红色门，房间右侧下沉石块上摆放着两个橙色宝箱里各有一件宝物。

### 冰山/The Glacial Peak

67 初始场景上行过程中第二条梯子右侧空中的蓝色宝箱里，注意拾取宝物后右侧墙壁会变成斜坡并挤压过来。  
68 第二场景乘强制卷轴上升过程中，乘坐右下方角落的橙色宝箱里。  
69 第三场景进入开始处的炮筒，喷射后右行降落到出现的平台上，击碎冰块进入隐藏的门，房间右下方角落的蓝色宝箱和左上平台的橙色宝箱里各有一件宝物。  
70 获得上面宝物后继续前进，通过强制机关战击败右行不近进入右侧平台上的门，场景的右侧木柱空腔内放着右上方平台的橙色宝箱里各有一件宝物。

### 峡谷/The Canyon

控制杂兵战关卡，由于没有无关部分，

自然也就无从谈及寻宝了。

### 战艦ハルバード内部 Battleship Halberd Interior

71 第二场景下沉石块所搭成的平台处，站在最左侧的石块上使其下沉露出红色机关，开启机关进入出现的隐藏门，房间右下方角落的蓝色宝箱和左上方下沉石块所搭成平台的橙色宝箱里各有一件宝物。  
72 第二场景开启左下方的红色机关后沿在楼梯上爬下，顶层右下方角落的蓝色宝箱里。  
73 第三场景开启右下方的红色机关后，去碎右侧高台上的石块可以看到右上方之门，沿墙壁内隐藏道路跳上去进入，房间左上角角落的蓝色宝箱和橙色宝箱里各有一件宝物。  
74 第三场景开启全部三个红色机关后沿中央的梯子爬下，顶层右下方角落的橙色宝箱里。  
75 击败敌人后强制卷轴使蓝色冰块降下的场景右上方乘强制卷轴上去的平台上的橙色宝箱里。

### 战艦ハルバード外部 Battleship Halberd Exterior

76 初始场景开启第一个上升通道中的红色机关后沿内路的电梯梯梯，一路行到达顶层后高台上最右边的蓝色宝箱里。  
77 获得上面宝物后下至底部继续右行，跑通第一个电流弹上并到最高点后将其引爆，炸开天花板露出宝物从天而降。  
78 第二场景通过强制机关战击败后右行不近，连续乘台所形成的第二个包围蓝色宝箱里。  
79 第四场景 战艦外部 右行不近的炮筒上顶层木柱上，在上方平台的橙色宝箱里。

### 战艦ハルバードブリッジ Battleship Halberd Bridge

BOSS战关卡，由于没有无关部分，自





然也就无从谈及时宝了。

## 亚空间炸弹工场 The Subspace Bomb Factory (上)

80 初始状态搭乘升降梯下降三层后左行进门，左厅内面向右人后出现的蓝色宝箱和橙色宝箱各有一个宝物。

81 获得上面宝物后继续前进，搭乘第二个升降梯上升一层后左行击碎紫袍箱露出红色机关，开启机关进入出现的隐藏（1）消灭敌人后其会掉落。

82 获得上面宝物后右行再次搭乘升降梯，上升一层后右行不远处的蓝色宝箱上，搭乘上获得1宝物后再次搭乘升降梯上升一层后，左行左下平台出现的隐藏门，房间左下平台的蓝色宝箱和顶端高台的褐色宝箱里各有一个宝物。

亚空间炸弹工场  
The Subspace Bomb Factory (下)

[illegible]

入矿区域右下方角落里摆放着

## Subspace Entrance

88 初始场景随强制卷轴右行过程中，第一个从黑洞不断出现敌人的区域左下方角落摆放着。

亚空间/Subspace (左上)

- 90 初始场景右行至尽头, 1 下方平台上行放置着萨姆斯的空间模型。
- 90 进入第二场景上行至正右刻平台上的门, 向间左下方平台等待空白的出现, 此外房间上方平台放置着空白的萨姆斯模型, 右平台摆放着施皮克的空白模型。
- 91 获得上面空白后进入门继续上行至顶端, 1 右侧平台上行放置着卡斯基的空间模型。
- 92 第二场景上行至尽头, 1 上方平台上行放置着空白的正空模型。
- 93 获得上面空白后上行模型后跳上白色平台, 出现从该平台上迅速上行, 上方平台上行放置着空白的正空模型。
- 94 获得上面空白后模型行至右尽头, 利用弹板跳跃致空口模型平台右行打破空口上的障碍门, 进入房间中模型释放空口铁球, 铁球的空白模型, 左侧石块包围着施皮克的空白模型。
- 95 获得上面空白模型后出空口, 沿该空白右行至尽头, 1 在平台右上方平台上行放置着空白的正空模型。
- 96 获得上面空白模型后进入上方平台, 1 例侧跳上黄色平台顶端, 1 下方平台上行放置着萨姆斯模型, 右侧地面上摆放着萨姆斯模型。
- 97 第四场景右行至尽头, 1 右下方平台上行放置着 MR.GAMEWATCH 的空白模型, 该点位于平台右石块上, 右侧

98 第五场景上层最左端地面上摆放着迪迦刚的亚空间模型, 上层最右端地面上摆

亚空间/Subspace (右下)

100 以场站中心为起始点上方平台上方摆放着梯子的空空间模型。

101 获得上面空空间模型后向右行走，地面上摆放着阿尔达达的空空间模型。

102 获得上面空空间模型后向右行走，被电流所炸毁的上面空空间模型上方摆放着梯子的空空间模型。

103 获得上面空空间模型后原地落下，右下方角处的橙色宝箱。

104 获得开始被炸毁空空间模型上方平台到达的上方平台上方摆放着梯子的空空间模型。

105 获得上面空空间模型后上落至一平台，放置左右侧空空间模型上方平台上方，上方平台上方摆放着墙面的空空间模型。

106 获得上面空空间模型后上落至一平台，放置左右侧空空间模型上方平台上方，上方平台上方摆放着梯子的空空间模型。

107 第二次通过通道时，卷轴和梯子的战斗后，向右行走尽头，左侧平台上方摆放着机器人的空空间模型。

108 获得卷轴开始处的车被炸出所到达平台上方平台上方摆放着梯子的空空间模型，同时卷轴上方平台上方摆放着梯子上方。

109 获得上面空空间模型后上落至右下方，右下方平台上方角处的橙色宝箱。

110 获得上面空空间模型后上落至平台，向右行走上方平台上方摆放着梯子的空空间模型，利用上方平台上方平台上方摆放着梯子上方。

111 获得上面空空间模型后上落至平台，向右行走上方平台上方平台上方摆放着梯子上方。

### 大迷宫/The Great Maze

112号场景原呈上方平台的橙色宝室甲。  
113号场景原由后门厅上行后，在左侧平台的橙色宝室甲里。  
114号场景原进入存料口石坎不远处的黄色平台，该处由上方平台石坎升起后沿品色门退回，从下方缺口处通过的橙色宝室甲里。  
115号场景原由行走中的橙色宝室甲里，用磨料制成的尖峰石块后拾取，过磨料过猛的品色门石坎平台也会被弹后时击破。  
116号场景甲里，用弹簧驱动翻车轴木柱后左下方平台的橙色宝室甲里。  
117号场景原右下区域，1左侧平台上的橙色宝室甲里。  
118号场景原右下区域，右行至尽头平台上的橙色宝室甲里。  
119号场景原右下区域，原品色线机关下方被左行磨料带动，由品色门处电亮后。  
202号场景原呈上区域，让上方平台上的橙色宝室甲里，拾取叶叶意宝室上方的司歌炮火机关。  
124号场景原由木柱上拾取，抛掷弹筒就取，达左侧下方平台橙色宝室甲里。  
125号场景原由前方下方平台的橙色宝室甲里和取水柱下方木柱炮台下方品色门的左侧平台上各有 3件宝物，其中原者同族关系却亚室同族成员，不可反复获得。  
123号场景原成利 1左侧平台火，火炮机关位于品色门的左侧平台上方搭着炮，起火后平台上升时直接拾取，平台升起后会直接将炮放在上面的角色杀死，此宝物关系至亚室司使者模式完成度，不可反复获得。  
124号场景原位于上方平台，第四块踏板被放在左侧空司使者模式宝室甲里。

## 壹章

沉寂而深邃的树海，一个人影迅速的穿梭其中，丝毫没有任何树木的茂密而出现片刻停滞。

忽然，一个硕大的铁球悄无声息地破风而来。眼见就要被击中，黑影似被吓了一跳，却依然没有慌乱。侧身，铁球贴着他的身子撞到了旁边的树上，爆发出大树倒折那可怖震裂了树枝。

“哎呀，我还以为是谁呢，原来是天界的太公望大人啊。”黑影用无比欢愉的声音轻声说着，脚下却没有停步。

“姐已，你还想骗我吗？”树丛中闪出一个白发少年，挡住了黑影的去路。——说是少年，也只是从体型和面容来判断，若是见到他那仿佛一眼就能将一切看穿的深邃眼睛，相信谁都不会把他当作小孩看待。

“人家才没有骗呢，人家只是想去见远吕智大人而已啊。”黑影只得站定，诡异的装束，妖媚的语气，正是之前震惊天下的罪魁祸首之一——姐已。

远吕智，果然复活了么……少年微微皱了皱眉，但马上就转为了笑容。

“远吕智大人怎么会被那些卑微的人类打败，大人马上就会重振雄威，天下终究只是囊中之物。”姐已很自豪地说。

“没有被打败过啊，重振雄威么？”少年微微笑，姐已知道自己说错了话，默不作声，少年继续说：“你们背叛天界的罪，差不多也该清算一下了吧。”

话音刚落，少年周围的空间开始产生变化，他的身形变得飘忽不定，似有似无，虽然面带笑容，没有丝毫的杀气，却让人觉得危险无比。

“真打起来人家也不怕你，只不过今天人家没工夫而已。”看得出来，姐已对这个少年还是有点忌惮的。虽然嘴上逞强，脚下却是依然不敢妄动。忽然不知哪里传来一声巨响，少年不由得分心了一瞬，姐已当然不会错过这个机会。阵盘瞬间闪过，已消失了踪影。

姐已自己都没有想到她居然如此顺利，但将得到少

年可能还会追上来的，要是加快了速度，“可恶，一定要让远吕智大人成为完全体。”姐已说着意味深长的话，消失在丛林深处。片刻后，人从草丛中走了出来，正是刚才那个叫做太公望的少年，他轻轻地抚摸着自身的爱马，看着姐已逃走的方向，嘴角浮现出一丝复杂的微笑。“哎呀呀……黑略，再度开始蔓延了么”

## 贰章

“以现在的信息得到的结论是……第一，远吕智确实已经复活，帮他复活的人除了姐已外还有别的东西，且实力不逊于姐已之下。第二，虽然他已复活，但似乎状态还没有完全恢复，所以暂时还不能兴风作浪。第三，姐已还在寻找什么，为了让远吕智恢复原样，或许还要太公望帮忙。你干什么不好，偏偏做了这么个烂摊子，听说远吕智被打成飞灰烟灭，想着那事才自告奋勇来处理，真是搞得不成他妈。”说到这里，望不禁苦笑着摇头。

“只是姐已一个就够我忙一阵的了，再加上帮手哪？”一抬头，望发现自己来到了一座军营前，围住上面那旗帜写着大大的“蜀”字。

望微微一笑，心中有了主意。“喂喂喂，你这小兔在这里干什么？这可是军营。”望刚走进军营就被一个胖融融的大汉拦住了，这人满脸胡子，虎背熊腰，左手提着酒壶，右手拿着一把快和他一样高的蛇矛，正是张飞。

“我有事情要见，下刘备大人，请转达一下。”望恭敬地边说边。

“什么？”胖大汉也是你说说见见，快走快走，小孩子别一边看，一边玩蛇矛。”张飞完全不把望放在眼里，连看都不带看一眼就走了。

“太公望大人觉得怎么样，不像样啊。”望迅速的离开了蛇矛，想来用正掌手段对付下刘璋了，望决定索性一场引他出来。半路上，望立刻调头，但每下都是就快要碰到刘璋时，刘璋总是对半完全不相架，自己竟有力气却一点使不出来，真是郁闷死了。

“住手！”远处传来一个洪亮的声音。“成了。”望心想。其实在他和张飞斗时刘备就已经从营中出来了，张飞跳不上看，望却是游刃有余。

张飞的眼睛瞪得像核桃一样大，望在这样的目光下走向了刘备，一个面赤清瘦的男子正欲伸手阻拦，刘备却摆了摆手，“没事的，赵云。”

但赵云却没有退下，而是站在刘备身边，随时防备。望不禁心中赞叹，真不愧山赵子龙之义子啊，果然不虛传，得将如此，刘备的确是百年难得一见的贤臣。

“在下……”望正准备报上名号。

“这不是望么？”一个苍老的声音打断了他的话。

## 叁章

“在望？”太公望不禁有些吃惊，“您怎么会在这里？”和你一样吧。这些日子以来我占得的卦象越来越糟，想必是又有什么事将要发生，于是来找玄德商量。刚坐下还没来得及说，就听你们在外面打了起来。”老赵正是一度为刘备指点上山的左慈。

同为天界仙人，左慈因看不惯人界混乱而选择辞世归隐，来到人界指点刘备，之后一直隐居山林，不问世事。左慈的占卦之术在天界屈指可数，如今竟因一卦而出山，则到底算到什么，望已经猜得八九不离十。

“原来二位仙人互相认识，那么敬请到帐内一坐细说吧。”刘备诚恳地说。

“不了，我接下来还有事情要做，在这里说就好。”拒绝了刘备的再三挽留，望直截了当地说，“远吕智复活了。”

此话一出，顿时全场官兵胸无城府，所有的人都陷入了悲愤的回忆之中。

“什……”刘备震惊至极，不敢相信自己的耳朵。他赶忙转头去看左慈，只见左慈叹了口气，“果然是这样么。小生倒是真希望自己这一次是算错了。”

“这次我离开天界，其实为的可是除掉远吕智和姐已人，但是现在看来，以我一人之力是捉襟见肘了。”之后，望向众人说明了自己的难处，众人听后，不由



《无双OROCHI》的续作，承接了前作的世界观和故事背景，并在前作的基础上增加了仙界与魔界大战的剧情。本作为大家奉献上……的同人大小说，请大家观赏。







# 终章

制之相。吕智坐回椅子上，已然精神抖擞。

“吕智，你这天界的叛徒，早知如此，当年就该杀了你。”从天空之中走出一老者，厉声可说吕智，正是左慈。

“你擅自夺取天界神器，到人间作乱，实是大逆不道的死罪，如今是时候该了断了！”左慈怒，女婴也走了出来。

“不要和他废话了，就让我杀了他，为左近报仇！”伏羲已把控制握在了手里。

“哦……是你们三个啊，之前念在旧情放过了你们三个，如今还要来找我死？”也好，就随你们玩玩。”吕智说着站了起来。

“吕智大人，以您的身体这样下去的话……”平清盛再次试图阻止吕智。

“平清盛，你想干涉我吗？”

“小人不敢。”平清盛赶忙退下，头上有几滴汗水落到了地上。

“这把无头也该用血清洗一下了。”吕智拿起了一把巨型的镰刀，刀刃血红，不知从何处有了多少人献于其下。左慈大人都叫也不叫，左慈从怀中取出了已经封禁很久的聚灵阵符，落入灵力。符纸马上围上圈着左慈转了起来。而女婴伏羲二人则是分拿伏羲两把剑，这两把剑合称伏羲四象剑，若是两人一起使用，能发挥出惊人的力量，只不过夫妻二人近年来性格不合，已经很久没有使用了。

瞬间，吕智与左慈一起，只见四道光在空中不住撞击，甚是激烈。但片刻不到，其中三道光皆渐渐弱了下来，而另一道光所剩渐渐清晰，眼见就要将其其他三道光吞吸。

四人迅速分开，只见左慈三人已经躺在了地上，苦苦支撑，而吕智站在对面，却是毫发无伤。

“以前若是你们三人合力，我是有点胜算也没有的，但如今你们在我面前也不过是杂鱼而已。”

左慈三人已完全不能动弹，而天兵也开始四散而逃，吕智的邪恶计划已经不容置疑。

“平清盛，那个东西在哪里？”吕智忽然发问。

“啊，就在天河附近不远的天宫宫内……”平清盛赶忙回答。

“什么？天河宫？你们竟然违背九天祖光圣皇的主意？”左慈重之重念，用尽全力才说出话来。“那就是说，原来如此……原来圣皇还没有被你们吸收……”

伏羲二人吃惊不小，更是不明所以，在左慈继续说，“圣皇的灵力太强，吕智是无从直接吸收的，那九天元光是天界的能量，千余年来也已凝聚成了四份，每个人只要稍微沾上一点，马上就能获得几百年的修为，恐怕吕智就是要靠它来吸收圣皇的力量。”

也就是说，附近在力止，吕智的力量都是借来的，圣皇一定就在附近，不提供给他能量，只能把圣皇救出来才可，如果我能早点发现……左慈看出圣皇被吕智的弱点，无奈三人已是重伤，也是平平凡凡得离开了。

“就算现在知道也是无力回天了，你们就好好看着吕智那人入魔天下吧。”平清盛的脸上带着苦涩的意味，但也毕竟太迟没有发现，丝毫显得悔悟无比。

“吕智大人，请您马上回去取那九天祖光……”

说不上来的一大串大人意料之外，只见平清盛的话还没有说完，人就已被吕智巨型的镰刀拦腰斩断，他的表情变得极尽凄惨……”

“不要指使我。”吕智平淡地说。

这天宫内事情和谎言完全出乎众人意料，原来他们询问天宫元光的下落就是在左慈策划好的准备。虽然今天平清盛三番五次阻止吕智，但其实际都是吕智想，如今反而却来杀身之祸。想到这里，众人不禁对吕智的疯狂感到恐惧。“好了，那么顺便把剩下的魔剑也清理掉吧。”吕智慢慢向左慈三人走去。

看着渐渐弱化的镰刀，三人都已绝望，想必自此天界人都要被变成人间地狱，纵然心有不甘，却也无力为力。但即使力量消失，吕智的劲力却停顿了。“……什么人？”不知什么时候，吕智的背后出现了一个人，此人灵气灌注全身，气势待发，除了吕智，没有人发现他是什么时候出现的。

吕智背后受敌，恐怕只要稍稍一动，身后也会受到极大的伤害，一瞬间，二人成了胶着状态。

当众人看来了时候的时候，不由得都惊叫出声，“太公望！！！”

站在吕智背后，二人一触即发。

“哦……看来你会让我玩愉快些……”吕智竟突然毫无防备的转身来，而谁也没有看出来。

“恐怕可以一直玩到你消失，白毛鬼。”望的脸上充满自信。一个月来，左慈等人一直在寻找望的身影，但一无所获。今他在关键时刻突然现身，三人虽不惊讶，但神色一紧，三人合力且敌不过吕智望，望一个人又有什么用，不得又有些失落。

转眼间吕智和吕智已经开始交手，但是众人却什么也看不见，只听见连续紧密的划破空气之声。片刻后，只见天河四处飞沙走石，不断的有巨大的岩石突然粉碎。

接下来就远远地伴随着巨响无端出现许多裂缝与坑洞。众人虽然看不到二人身影，但是眼见诸多触目惊心的迹象，也可想而知战斗的激烈程度。

“看来这样才不会打贏你啊……”望的身形再次出现在了众人眼前。

“哦……还有杀手啊么，真是太有意思了。”吕智也停止了高速移动，与望相对站着。二人身上都受了不同程度的伤，但是似乎伤的伤更重了一些，看了一是吕智占了上风。“我向来认为你看得无所谓，并以此持之态度而骄傲。不久前，我才明白你这种想法是多么的幼稚，而我也因为我的幼稚付出了代价。”太公望转头看了一眼平清盛倒下的尸体，眼中却都没有愤怒。

“所以，我必须要为自己的过失赎罪，也是为了终结这一切。”望抬起头来，仿佛要看透一切看清眼睛，直视着吕智。

“我要到了你，吕智。”

一片寂静，没有任何声音，这一刻仿佛时间都已停止，众人看着望，散发出的灵气强大无比，但不知道为什么，这让吕智人感到很安心。

一阵无法言喻的笑声打断了这份安静，“打我呀！你太不尊重我了太公望，只是因为我久没有你这样的对手，我才想跟你玩一玩而已，我要真的想要你的命……”吕智，吕智的语音中带了哭，难道不知什么时候已经站在了他的面前，两人之间不到两步之遥。

比起之前望刚出现时，这一次仿佛连吕智也没看清，“什……”吕智没来得及反应，已经被结结实实的一拳打中，身体迅速飞出，但他双脚踏地稳稳落地，没有失去平衡，等停下来时，地上已经划出了一条一丈多长的沟壑。

四周沉寂了许久，才终于爆发出无比响亮的欢呼声，本来已经沉醉的防守守如阿那住了救命稻草，把一切生存的希望都寄托在了望身上。

但是，左慈的表情却越来越凝重。

吕智刚一站在原地一动不动，忽然，他全身颤抖起来，发出低沉而持续的哭声，令人不寒而栗。

吕智周围的空间似乎在渐渐扭曲和碎裂，而在那裂缝中不断的渗出黑色的气息，渐渐的将它包围起来。不怀好意渐渐暴露了，不如说大部分人已听出叫声，似乎有一种无形的压力，令每个人都渐渐喘不过气来，那是理论人身上也是魔人共通的——恐惧的魔力。

“很好，就让我把你吞掉吧……”吕智的声音仿佛来自炼狱一般，凝聚着无穷黑暗与杀意。大部分防守与魔兵瞬间就被夺去了性命，而剩下的左慈三人和巨也，也是岌岌可危。这时的望周身的灵气已经转为魔魔的金色，如海啸一般，伴随着不间断的炸裂高频率爆发。女婴伏羲二人从没见过这样的灵气，于是都退向左侧。

只见左慈眼中已经满是泪水，“望……你原谅……”女婴伏羲二人从未见过左慈如此失态，心中不测的感受到某种危险。“九姨娘娘说，天界被封印多年的神力，使用者可在片刻之内发挥出超越自身数百倍的力量，但之后必定会耗尽九世元气，当身形崩溃时，之后永无徘徊在六道之间，永不得重生。”左慈说到这里，已经不成声。

一旁的三人一听如此，顿时大惊失色。

“快停下吧！我们宁可死，也不能让你如此。”

女婴就要起身，却被左慈制止。

“禁术一旦发动，就已经定下付出代价，就算现在阻止他，结果也是一样的。”

左慈颓然坐在地上，再无言语。

只见吕智吕智身后的灵气越来越浓，于是集中精神，准备出手。突然他已身后出现了三个人，其中一人向着远处的大喊望来！”“喂，小子，你们来了！”竟然是之前跌落南天的张飞！“抱歉，对你们迟到了，竟然是之前跌落南天的张飞！”抱歉，对你们迟到了，竟然是之前跌落南天的张飞！“抱歉，对你们迟到了，竟然是之前跌落南天的张飞！”

“虽然迟在道歉，可不但没有一丝的歉意，反而是充满了霸气，此人正是之前面对吕智三人中死不死不活了。这时伏羲也醒了过来，见到眼前的吕智，不由得睁大了眼睛。

“你还好吧，伏羲。你给敌方的两位战友稍稍有些不满，我来找你重新恢复一个。”不合时宜的玩笑，肩上扛着一把磨得雪亮的大刀，正是左慈近。

“听说你们三人都是被一个叫做孙悟空的猴子妖精给灌了一种叫做不灭灵气的药，才能起死回生的，详细的俺就不说了，正事要紧。”张飞说道。

“望哥呀！”熟悉的声音在张飞背后响起，望不由得回头一看，正是尊号呀。尊号呀你满脸都是泪水，一边抽泣，一边用哽咽的声音对望说：“望哥呀，我是我不对，我害了大，对不起……望哥呀，你不要死！”之前尊号已经通过吕智吸去了大量的灵气，再加上哭了好一阵子，终于连迷惘的睡了过去。

望微眯了点，但已看到他的侧脸，已经没有丝毫的惭愧，也没有丝毫的委屈。激烈的金光如同闪电一闪，刺入望体内的灵气，在空中乱乱碰撞，黑气越来越浓，金光也越来越耀眼。接下来的时间，众人失去了知觉。

已经醒来时，只见到周围的一切都已变成荒。

附近最大的一叶中，吕智智跪在地上，腿受伤不轻，而在他身边，一个个人倒在地上一动不动，正是太公望。

只听吕智忍不住大吼：“什么？怎么会这样！”体内的灵气不断地流失消散，不一会就已经交回了普通的吕智：“唉！……我要把你们全部杀光！”变回来的吕智已经完全失控，张牙舞爪地向众人扑来。

那熟悉的身影再次出现在了众人的面前，”接下来，一切都要结束了……”眼前的吕智猛地向前冲去，随着身影渐渐消失，每个人内心都悲然若失，微微颤动着。

望与吕智之间的距离越来越远，下一击就是随上天命的最后一击。

而世界的命运，也将在这一击之后终结。

# 尾声

幽暗的山林间，两个正在静静的下棋。

“我不下棋，左慈大人，根本就不会下棋啊……你可是占卦高手，我怎么下你知道吧！”伏羲大叫着认输了。

“小生可不会做这种下棋下棋得索然无味的的事情。”左慈开始整理棋子。

“说起来，已经有半年了吧。”伏羲望着天空，自言自语一般说道。

“是啊，一切都结束了，吕智彻底灰飞烟灭，现已也不知所踪。”左慈停止了动作，看着棋盘发呆。

“至今我不能接受……望……毕竟我们没有找到他的尸身……”

“助用了九姨尊之身，纵是太公，也无望了……”三人谁都没有说话下去。

半年以来三人只要提到望的事情，都会变得沉默。“太公望那家伙不会这么容易死掉的。”竹林中走出一人。

“望？”二人不由得都叫出了声。

“最近我突然想起，当时天照宫的囚犯九天元光离宫失策，教给了曹操，张飞和刘备三人各用了一路，都全部失去了一路究竟去哪边去了？”望已满面欢喜地说。

二人还没有来得及思考，突然一名童子走进竹林，”左慈大人，司马台国的丞相相见，说是请左慈圣皇突然失踪，希望左慈能指点迷津。”

三人一听，不由得面面相觑。

“难道说……”左慈拿着一只占卦一卦，但这次左慈一连占了三挂，而表情再一次一次兴奋。

“回去告诉丞相不用担心，不用了一挂，圣皇就会自己回来了。”（全文完）

□文雪山空笔 www.gongamer.com 责编：七曜

# 新作游戏发售表

## PS2

福特赛车	Ford Racing Off Road	RAC	Empire
与海兽同行 史前探险	Sea Monsters: A Prehistoric Adventure	AVG	DSI
不思议游戏 朱雀异闻	ふしぎ遊戯 朱雀異聞	AVG	IDEA FACTORY
D.C.II Plus Situation	D.C. II Plus Situation	AVG	角川书店
特洛伊之血 True Blood	特洛伊の血 True Blood	AVG	角川书店
Maria-Omadzumi 神楽坂学园学生会士团	マリア・オマズミ 神楽坂学園学生会士団	RPG	GUST
狂龙热斗IDK14 GOLD	狂龍熱斗IDK14 GOLD	RAG	KONAMI
花宵侍 恋与哀 为想取悦调	花宵侍 恋と哀 為想取悦調	SLG	MMV
共荣少次郎Akamichi Apocalypse	共栄少次郎アリスマチックApocalypse	AVG	Russell
混沌战争	Chaos Wars	RPG	O-3
功夫拳皇	Kung Fu Panda	ACT	Activision
乐高印第安那·琼斯 原创历险	LEGO Indiana Jones: The Original Adventures	AVG	Lucas Arts
大奥记	大奥記	AVG	Global A
山崎与世合作SP 男子山崎赛车	山崎と世合作SP 男子山崎レース	TAB	NBGI
神奇英雄人2008	The Incredible Hulk (2008)	ACT	SEGA
后院棒球2009	Backyard Baseball 2009	SPG	Atari
云斯赛车09	NASCAR 09	RAC	EA
虚刃勇士 追求无限	Code Lyoko: Quest for Infinity	AVG	Game Factory
智水水管工2008	Pipe Mania 2008	PUZ	Empire
遥远的时空4	遙かなる時空の中で4	AVG	KOEI
空梦	ソラユメ	AVG	TAKUYO
鬼屋魔影	Alone in the Dark	AVG	ATARI
WALL-E	WALL-E	ACT	THQ
ARIA起源 蓝色行星的天空	ARIA THE ORIGINATION 藍色惑星のエルシエ	AVG	Alchemist
格斗之王38续集之战	ギョウザ・オブ・ファイト38続集の戦	FTG	SNK Playmore
SUN SOFT合集	サンソフトコレクション	FTG	SNK Playmore
战国BASARA X	戦国BASARA X	FTG	CAPCOM
战国BASARA X 续作	戦国BASARA X 続作	TAB	D3 Publisher
不可思议的旅程 不可思议的旅程	不可思议的旅程 不可思议的旅程	AVG	5pb
吉他英雄 空中铁匠乐队	Guitar Hero: Aerosmith	RAG	Activision
PopCap热门游戏集Vol.2	PopCap Hits Vol.2	ETC	PopCap Games
SNK EX2000系列 123 THE 白金纪念合集	SNK EX2000シリーズ 123 THE ゴールドアニバリー	AVG	D3 Publisher
女神异闻录4	ペルソナ4	RPG	ATLUS
B-Boy街舞	B-Boy	RAG	SCE
美国大学橄榄球09	NCAA Football 09	SPG	EA
太空狐狸	Space Chimps	AVG	Brash
青春男孩 一个夏天的经验	トワイロ! ひと夏の経験	AVG	IDEA FACTORY
木乃伊3帝之墓	Mummy: Tomb of the Dragon Emperor	AVG	Sierra
侍魂 六番胜负	サムライスピリッツ 六番勝負	FTG	SNK Playmore
四叶真心之旅	よつばは A Journey Of Sincerity	AVG	Gadget Soft
实况职业足球联赛15	実況パワフルプロ野球15	SPG	KONAMI
白狼太阳 未来契约	白狼のソレイユ Contract to Future	AVG	Russell
秘密游戏 杀手X	シークレットゲーム KILLER X	AVG	Yeti
音乐之夜Parallel	音楽の夜Parallel	AVG	GN Software
狼之月食	狼の月食	AVG	Nine's fox
恋恋手手	ドラステックキラー	AVG	NBGI
Hotchki是神之手	ほしきうの神の手	AVG	Picco
我的狐仙女友SE	かのこんえいすー	AVG	5pb
常春之园 悠久之仁	ティル・ナ・ノーグ 悠久之仁	RPG	SS-Alpha

5月下旬到6月初, 各机种上开始陆续有大作问世, 新作发售整体上走出了平淡期。TECMO的ACT大作《忍者外传II》即将发售, Xbox360玩家们可以亲自体验一下开发者在游戏质量上做出的承诺能否兑现。NDS上的变种机战RPG《超级机器人大战OG传 奇》也迎来了发售日, 机战迷们可以感受一下这款游戏独特的新设计了。 □责编/李子

秋之回忆6 T-wave	メモリーズオブ6 トライアングル・ウェーブ	AVG	5pb
汉娜·蒙塔娜 万应宝全球巡演	Hannah Montana: Spotlight World Tour	ACT	Disney
疯狂美式橄榄球09	Madden NFL 09	SPG	EA
老虎伍兹高尔夫巡回赛09	Tiger Woods PGA Tour 09	SPG	EA
雇佣兵2战火世界	Mercenaries 2: World in Flames	STG	EA
Kanuchii白翼之翼	カヌチ 白翼の翼	AVG	IDEA

## Wii

川崎重太郎	Kawasaki Snow Mobiles	RAC	Bold Games
大联盟职业棒球	Major League Eating: The Game	SPG	Massif
粘菌世界	World of Goo	PUZ	TBA
纳尼亚传奇2凯斯王子	The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	AVG	Disney
小死神2邪恶的根源	Death Jr.: Root of Evil	ACT	Eidos
急救英雄	Emergency Heroes	RAC	Ubisoft
家庭教师	ファミリートレーナー	ETC	NBGI
爆炸作业 建造、融化和摧毁	Blast Works: Build, Fuse & Destroy	ACT	Majesco
坎贝尔杯	Cabela's Trophy Bucks	ACT	Activision
功夫熊猫	Kung Fu Panda	ACT	Activision
乐高印第安那·琼斯 原创历险	LEGO Indiana Jones: The Original Adventures	AVG	Lucas Arts
古怪赛车 冲撞	Wacky Races: Crash & Dash	RAC	Eidos
风来西林3 机关屋的沉睡公主	風来のシレン3 からくり屋敷の眠り姫	RPG	SEGA
神奇英雄人2008	The Incredible Hulk (2008)	ACT	SEGA
后院棒球2009	Backyard Baseball 2009	SPG	Atari
遥远的时空4	遙かなる時空の中で4	AVG	KOEI
超级马里奥赛车球车 家庭棒球	スーパーマリオカート球車 ファミリーベースボール	SPG	任天堂
摇滚乐队	Rock Band	RAG	MTV Games
上旋高手3	Top Spin 3	SPG	2K Games
鬼屋魔影	Alone in the Dark	AVG	ATARI
大沙滩运动	Big Beach Sports	SPG	THQ
WALL-E	WALL-E	ACT	THQ
神奇世界游乐园	Wonderworld Amusement Park	SLG	Majesco
金猪世界 得意节拍	ザ・ラウド・オブ・ザ・ダンス・オブ・ザ・パル	RAG	AO Interactive
神乐传说 拉托拉斯的骑士	テイルズオブシンフォニア ラタスコの騎士	RPG	NBGI
魔怪卡丁车	Cocoto Kart Racer	RAG	Conspiracy
赛艇竞速	Purr Pals	ETC	Crave
吉他英雄 空中铁匠乐队	Guitar Hero: Aerosmith	RAG	Activision
加菲猫 现实世界历险记	Garfield Gets Real	ACT	DSI
爱心宠物猫	Kitty Luv	ETC	Activision
破晓麻将 伴舞放浪记	アッコでポン! イカサマ放浪記	TAB	SUCCESS
爪哇 猛禽与秘密宝	JAWAマンモスとヒミツの石	AVG	SPIKE
天灾 危机之日	ディザスター・デイ オブ クラシス	AVG	任天堂
生化危机0	バイオハザード 0	ACT	CAPCOM
多美王后 for Wii	ドキンちゃんキングダム for Wii	TAB	STING
新干线列车 2D型列车+彩色数据	新幹線列車 2D型列車+カラーデータ	PUZ	HUDSON
* 零 月蚀的假面	零 月蝕の仮面	AVG	任天堂
忍大起事 黎明篇	忍大起事 黎明篇	AVG	SEGA
Wii Music	Wii Music	RAG	任天堂



# PS3

深入敌后 雷神之战	Enemy Territory: Quake Wars	FPS	Activision
战斗幻想曲	バトルファンタジア	FTG	Arc System
致命惯性EX 极速房车赛	Fatal Inertia EX Grid	RAC	KOEI Codemasters
功夫熊猫	Kung Fu Panda	ACT	Activision
乐高印第安那·琼斯 原始历险	LEGO Indiana Jones: The Original Adventures	AVG	Lucas Arts
伯恩的阴谋	The Bourne Conspiracy	ACT	World Games
龙珠Z 终极 神奇绿巨人2008	ドラゴンボール バーストリミット The Incredible Hulk (2008)	FTG ACT	NBGI SEGA
云里雾里赛车09	NASCAR 09	RAC	EA
合金装备4 爱国者之枪	メタルギアソリッド4 ギャズ・オブ・ヴァリオリオ	ACT	KONAMI
上旋高手3	Top Spin 3	SPG	2K Sports
猩猩万岁 地狱男爵 恶魔科学	Hail To The Chimp Hellboy: The Science of Evil	ACT ACT	Gamecock KONAMI
霸王 地狱重生 WALL-E	Overlord: Raising Hell WALL-E	AVG ACT	Codemasters THQ
战地 叛逆连队	Battlefield: Bad Company	FPS	EA
吉他英雄 空中铁匠乐队	Guitar Hero: Aerosmith	RAG	Activision
罪恶旧金山	Heist	ACT	Codemasters
头文字D 极限舞台	头文字D エクストリーム ステージ	RAC	SEGA
文明 变革	Civilization Revolution	RTS	2K Games
北京2008 怪物也疯狂 严重警告	Beijing 2008 Monster Madness: Grave Danger	SPG ACT	SEGA South Peak
美国大学橄榄球09	NCAA Football 09	SPG	EA
皇冠之花 花园的天地	ティアーズ・トゥ・ティアラ 花冠の大地	RPG	Aqua Plus
死魂曲 新译	SIREN: New Translation	AVG	SCE
* 英雄能力4	SoulcaliburV	FTG	NBGI
高地人	Highlander: The Game	ACT	Eidos
Madden美式橄榄球09	Madden NFL 09	SPG	EA

# XBOX360

深入敌后 雷神之战	Enemy Territory: Quake Wars	FPS	Activision
极速房车赛	Grid	RAC	Codemasters
功夫熊猫	Kung Fu Panda	ACT	Activision
乐高印第安那·琼斯 原始历险	LEGO Indiana Jones: The Original Adventures	AVG	Lucas Arts
忍者外传II	Ninja Gaiden II	ACT	TECMO
伯恩的阴谋	The Bourne Conspiracy	ACT	World Games
神奇绿巨人2008	The Incredible Hulk (2008)	ACT	SEGA
唐金出品 霹雳拳王	Don King Presents: Prizefighter	SPG	Take-Two
致命捕捉 阿拉斯加风暴	Deadliest Catch: Alaskan Storm	SLG	Greenwave
云里雾里赛车09	NASCAR 09	RAC	EA
最高指挥官	Supreme Commander	RTS	Aspyr
命令与征服3 凯恩之怒	Command & Conquer 3: Kane's Wrath	RTS	EA
上旋高手3	Top Spin 3	SPG	2K Sports
鬼屋魔影	Alone in the Dark	AVG	ATARI
猩猩万岁	Hail To The Chimp	ACT	Gamecock

地狱男爵 恶魔科学 WALL-E	Hellboy: The Science of Evil WALL-E	ACT	KONAMI THQ
战地 叛逆连队	Battlefield: Bad Company	FPS	EA
吉他英雄 空中铁匠乐队	Guitar Hero: Aerosmith	RAG	Activision
* 英雄能力4	SoulcaliburV	FTG	NBGI

# NDS

深海水族馆 奇迹的深海 前线任务2009 边境战役 13岁 职业体操DS * 克雷斯托 超级英雄大战DS 勇者	ディー・ブク・アリウム 奇迹の深海 フロントライン2009 ギャズ・オブ・ヴァリオリオ 13歳のハローワークDS 元祖の70年代スーパーロボット大戦DS-サーガ	ETC RPG AVG RPG	Etain SQUARE ENIX Digital Works BANPRESTO
DSL村美少女 超能力 超能力者事件ファイル 99の沼	DSL村美少女サスペンス 超能力者事件ファイル 99の沼	AVG AVG	D3 Publisher NBGI
世界为我而转 Breath 呼吸吐息 魔法少女 魔法少女 魔法少女 魔法少女 オセロデオセロDS	世界はあたしにまわってる Breath 呼吸吐息 魔法少女 魔法少女 魔法少女 魔法少女 オセロデオセロDS	RPG RPG AVG TAB	Global A SUCCESS MMV Megahouse
英雄力量 起源 公主的初次登场	スペクトラルフォース ジェネシス お姫さまデビュー	RPG RPG	IDEA FACTORY Cave
狼与香辛料 狼与香辛料の一年 秋晴れの日 第一巻・第二巻・第三巻 狼と香辛料 狼と香辛料の一年 秋晴れの日 第一巻・第二巻・第三巻	狼と香辛料 ボクとホロの一年 ひぐらしのなく頃に 第一巻・第二巻・第三巻 狼と香辛料 ボクとホロの一年 ひぐらしのなく頃に 第一巻・第二巻・第三巻	AVG AVG AVG TAB	Mecha Works Alchemist KOEI SEGA
The Tower DS 魔界伝説 魔界伝説 魔界伝説 魔界伝説	The Tower DS 魔界伝説 魔界伝説 魔界伝説 魔界伝説	SLG SLG	Diogenes 日本一
无名游戏	ナナシノゲーム	AVG	SQUARE ENIX
火影忍者疾风传 疾风! 疾风! 疾风! 疾风!	NARUTO疾风传 疾风! ナルトVSサスケ カスタムバトルドラゴレイド2 ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大騒動	ACT FTG ACT	TAKARATOMY NBGI NBGI
合金弹头7 * 勇者斗恶龙V 天空的冒险 * 勇者斗恶龙V 天空的冒险	メタルスラッグ7 ドラゴンクエストV 天空の冒险 ナイツ・イン・ザ・ナイト メア	STG RPG RPG	SNK Playmore SQUARE ENIX STING
* 口袋妖怪 白金 * 勇者斗恶龙 天空守护者	ポケットモンスター プラチナ ドラゴンクエストIX 星空の守り人	RPG RPG	任天堂 SQUARE ENIX

# PSP

福特赛车	Ford Off Road Racing	RAC	Empire
实况足球 职业足球Portable3 秋之回忆 秋之回忆2nd CLANNAD 瓦尔哈拉骑士2	实况・フットボール 職業サッカーPortable3 Memories Off Memories Off 2nd CLANNAD ヴァルハラ騎士2	SPG AVG AVG AVG RPG	KONAMI Cyberfront Cyberfront Prototype MMV
乐高印第安那·琼斯 原始历险	LEGO Indiana Jones: The Original Adventures	AVG	Lucas Arts
建川勇士 追求无限	Code Lyoko: Quest for Infinity	AVG	Game Factory
* 超级机器人 大战A Portable 地狱男爵 恶魔科学	スーパーロボット大戦A ポータブル Hellboy: The Science of Evil	SLG ACT	BANPRESTO KONAMI
剑与魔法 与学园 水月Portable 神曲奏界 Polyphonic 0-4 迷宮	剣と魔法と学園モノ 水月ポータブル 神曲奏界 Polyphonic 0-4 迷宮	RPG AVG AVG	Acquire GSI Software ProtoType
新世紀GPX 競速方程式 赛车VS B-Boy 街舞	新世紀GPXサイバーフォーミュラVS B-Boy	RAC RAC	SUNRISE SCE
* 梦幻之星 Portable	ファンタジー スター ポータブル	RPG	SEGA